龍神の書

ス ノ ー

〈Web Edition〉

目次

１．はじめに 2
1.1. 本書について 2
1.2. 注意事項 2
２．背景設定 3
2.1. 龍神村の歴史 3
2.2. 龍神村の現状 5
2.3. 名所案内 6
2.4. 龍神村の人々 8
2.5. 龍神伝承 12
３．ゲームの準備 13
3.1. シナリオの概要 13
3.2. キャラクターの創造 13
3.3. プレイヤーの原作知識の取り扱い 14
3.4. セッションに必要なもの 14
４．シナリオ本編 15
序幕 15
第１幕 16
第２幕 23
第３幕 27
終幕 29
第４幕 30
終幕 34
第５幕 35
終幕 38
５．補遺 39
5.1. シナリオに登場しないキャラクター達 39
5.2. 英語→日本語対応表 41

[龍神の書]
2003/8/15 冊子版発行
2006/2/6 Web 版公開

執筆： S.N. (yonaoshi@hkg.odn.ne.jp)
テストプレイ協力： Adventurers’ House

発行者：
■ 有給幻想局■
(http://www1.odn.ne.jp/yukyu_wod/product/product.html)

１．　はじめに

１．１．　本書について

ワールド・オブ・ダークネスにようこそ。この本は、Studio Mebius によるコンピューターゲームソフト「SNOW」を利用して、TRPG「**メイジ：ジ・アセンション**」（アトリエ・サード発行；原題“Mage: The Ascension”, White Wolf 社発行）を遊ぶためのサプリメントです。

恋愛ビジュアルノベル「SNOW」は、長期に渡る開発期間を経て発売された大作で、発売前から大いに注目を集め、発売後も高い評価を受けている作品です。

「SNOW」は、“呪い”をかけられた土地「龍神村」を舞台にしています。「SNOW」の主人公ならばもちろんその呪いを解くことが可能なわけですが、それは必ずしもうまくいくとは限りません。そこで出番となるのは**メイジ：ジ・アセンション**における PC 達です。PC 達**メイジ**は自らの信ずる世界観に従って世界の法則を変えることのできる人々で、世界の導き手と呼ぶべき存在です。さて、龍神村にかけられた呪いは世界に付けられた傷。PC 達は世界の導き手の使命としてその傷を癒すことができるでしょうか。

１．２．　注意事項

- この本には、TRPG のシナリオが収められています。プレイヤーとしてこのシナリオを遊ぶことを希望する方はこの先のページを読んではいけません。ストーリーテラー（ゲームマスター）の方にこの本を読んでもらい、指示に従って下さい。
- ストーリーテラーの方は、実際にセッションを始める前に、この本を熟読し、必要ならばシナリオの肉付けを行って下さい。
- この本は、Studio Mebius によるゲームソフト「SNOW」が原作となっています。ストーリーテラーの方は、必ずこのソフトをプレイしていなければなりません。なお、この本は「SNOW」に関する著しいネタばれを含むため、「SNOW」を未だプレイしていないけれどもこのシナリオを執り行うことを望む方は、この本を読む前にまず「SNOW」をプレイすることを強く推奨します。
- このシナリオは、「**メイジ：ジ・アセンション**」専用です。このシナリオのプレイには「**メイジ：ジ・アセンション**」のルールブックが必要です。本書は日本語版ルールブックの使用を想定していますが、英語版ルールブックでプレイしたい方のために本書５．２．節にゲーム用語の日本語→英語対応表を載せてあります。
- この本に収められたシナリオを執り行う際や、この本で説明している世界設定を何らかの形でセッションに使用する際には、必ずプレイヤーに「SNOW」が原作となっていることをあらかじめ伝えなくてはなりません。そうしなかった場合、貴方の行ったシナリオは「SNOW」の盗作と見なされる可能性があります。

２．　背景設定

２．１．龍神村の歴史

シナリオの舞台となるのは、「龍神村」と呼ばれる、現在の静岡県の北部にあたる山沿いの一集落です。この村には龍神を祭る神社があり、村の守護神として龍神を祭っています。

実際のところ、“龍神”の正体はこのワールド・オブ・ダークネスでありがちな上位の精霊などではありません。実のところ、この龍神というのは、普段は異界に住んでいるあるメイジ一族のことで、魔法を使えるただの人間です。とはいえ、このメイジ達は自身を神に近い存在と認識しており、一般の人間に対しては神として振る舞います。すなわち、人々の願いを受け、願いとして適切であると判断したならば魔法を行使してそれを叶えてやります。普段は異界に住み、祭りの時期に適切な祭儀を行ったときのみ現実世界に界渡りして顕現します。人間と別種族と自らを見なしており、人間に過度に目に触れることを避けます、等々。とはいっても、通常の人間にとっては、その正体がメイジであろうが神様であろうが精霊であろうが、神として祭って御利益があるということには変わりはありません。ですから、村の人々は神として龍神を崇めます。龍神自身も自分達を神と見なします。そうなると、「龍神＝神」という現実が静的現実の中で定着していきます。そうして、山奥に位置するため中央政権と全く関わりを持たずとも、龍神村は龍神の守護のもと安定した繁栄を謳歌していました。

室町時代末期。中央政権の力が地方で用を為さなくなったこの時代、夜盗山賊の類が跋扈するようになります。そして、ある山賊一党が龍神村の繁栄を聞きつけ、その根幹となる龍神を狙って、龍神村に襲撃を行うという事件が発生します。

この事件の顛末は原作 Legend 編で描かれている通りです。龍神が顕現している龍神祭期間中、龍神が宿泊している社に襲撃が行われ、社は炎上し宮司夫妻は死亡してしまいます。しかし、龍神は当時幼かった宮司の子供二人を連れて脱出に成功します。宮司の子供二人は近隣の村に預けられ、龍神は異界に帰ります。宮司を失った龍神村は龍神を呼び出す祭儀を行うことができず、龍神は異界から見守るだけの存在となってしまいます。[1]

それから十数年後。幼かった宮司の子供兄妹は村の外で修行を積み、龍神村の宮司として村に帰り、龍神祭の復活を試みます。そこで起きる事件も原作通りです。新たな宮司は二人の龍神姉妹の召喚に成功し、龍神祭を遂行します。しかし、龍神の神としての禁と宮司としての禁を破って、宮司の兄は龍神の妹と恋仲になり通じ合ってしまいます。さらに悪いことに、龍神祭の最終段階において村は再び山賊の襲撃を受け、必要な祭儀を行えなくなってしまいます。必要な祭儀が行えなかったこと、そして神と人としての禁を破ったこと。この二つにより、天罰が下ります。通じ合った二人は妊娠した胎児も含めて死亡。龍神の姉は異界に帰ることが許されなくなり、強大な魔法の力により村全体をねじまげながら生き続けます。宮司の妹は呪われた無限の生を授かり、無為の生を生き続けます。そして、龍神信仰を支えていた村全体も天罰を受け、冷たい雪に覆われます。

ここで注意すべきことは、これらの“天罰”はすべて、強力なメイジである龍神の姉がもたらしたものであることです。龍神は自らを神であると見なしているため、神としての禁を破れば天罰が下るのは龍神の世界観に照らして当然のことなのです。ですから、龍神は天罰を呼びます。それが龍神自身を苦しめるものであっても。

龍神村は天罰を受け、雪の下に埋もれます。この天罰の内容は『子孫代々にわたって苦しむことになる』です。ですが、注意して下さい。この内容は裏を返せば子孫代々の存続が保証されていることでもあるのです。1 年中冷たい雪に覆われ、悲恋と不遇の死が絶えることなく続くこととなっても、村が死に絶えることはありません。最低限の生活の糧は雪の中から入手でき、ぎりぎりで家系が残るように子供の誰かは生き残

[1] 実のところ、龍神のメイジとしての能力なら、龍神祭の祭儀がなくても異界と現実世界を行き来することは可能です。しかし、龍神自身が神としての立場から適切な祭儀なしの界渡りを自らに禁じていたのです。

ります。天罰が下されながらも、龍神の加護により何とか存続している村、これが事件の後の龍神村です。

そのまま数百年が過ぎます。神としての立場から老化を止めている龍神は、村に天罰を及ぼしつつひっそりと人知れず存在し続けます。本来ならばとっくに呪いなど解けているべきで、そもそも、「子孫代々呪われる」などという思想は現代には通用しない思想です。しかし、元凶たるメイジが今でも当時の価値観のままで存在してしまっている以上、村人の価値観もそのメイジに影響され、それに沿ったものとなってしまっています。そして、孤立した村の中で、村人たちは天罰を受け入れてしまっているのです。こうして、現代にいたるまで、天罰を下された村が残ってしまったのです。

この村の存在はメイジの派閥には知られていませんでしたが、現代になって、科学技術結社は、静的現実がねじまげられた場所である龍神村を発見しました。龍神村の存在は科学技術結社にとって好ましくないものでしたが、この龍神村は一種閉じた世界であまり一般社会に影響を与えていないため、問題としての優先順位は低いものでした。そのため、科学技術結社は無人気象測候所を龍神村に設置して、静的現実の乱れを監視するのみにとどめていました。それが変化したのは、1997 年に科学技術結社のメイジである橘誠史郎氏が村に派遣され、診療所を開いたことです。これは橘氏が結社員として従順ではない上に、性格的にいい加減なところがあったため、結社の上層部が彼を持て余し、彼一人にこの龍神村の監視と静的現実の修復の仕事を与えたというもので、一種の左遷です。ともあれ、現代の価値観を代表する科学技術結社のメイジの登場により、村は少しずつ変化していきます。物質的な面ではもともと龍神は束縛をかけていなかったので、村の見た目は雪に覆われている他はもう現代の村同様でしたが、最も大きく変化したのは村人達の価値観でしょう。龍神や天のような上位の存在に全てを委ねる考え方から現代的な個人主義・現実主義の考え方へ。

シナリオが開始するのは 2002 年 2 月です。この時点では村人の過半数は現代的な思想に染まっています。しかし、そもそもの事件の当事者二人（龍神姉妹の姉と宮司兄妹の妹）が当時のまま健在であり、この二人が変わらなければ解決はありえません。この状態で、PC 達は村に来訪します。

[Check Point]

- 龍神姉妹は自身を神と見なすという思想を持ったメイジである。
- 村を覆う雪、菊花を襲う雷など、原作中の“天罰”は、すべてしぐれが引き起こしたものである。
- 橘誠史郎は科学技術結社のメイジであり、龍神村のねじまげられた静的現実を正す任務を帯びて村に来訪した。

「村でのこの櫓の意味は、地上にいる男が天にいる龍神に向けて、想いを伝えようとしている…というものだ」
「炎のように、あなたをいつまでも恋い焦がれ慕っている…と」
「だが、真実は違う」
「真実は…人間の男も、龍神様も…」
「ここで死んだのだ…」
「それで、昔の人は可哀想にとせめて、龍神様の魂を炎と共に天に帰してやったのだ」
「今の言い伝えに変わったのは、龍神様を崇める土地なのに、死んだなんて言えないだろ？」

（“SNOW” © Studio Mebius）

２．２．　龍神村の現状

［地勢］

龍神村は静岡県北部、南アルプスの南側の中腹に位置します。集落の標高は海抜 300 m 程度です。龍神による現実変化の影響で、村は万年雪に覆われています。年平均気温は 1.3 度。夏でも気温が 15 度を超えることはまれです。天候は雪が多いですが、夏は晴れ間が多くのぞきます。なお、雪がどれだけ降ったとしても、積もった雪はどこともなく消滅し、積雪高さはほとんど変化しません。逆に、晴れたとしてもほとんど雪は溶けません。この異常天候の及ぶ範囲は直径約 20 km に及びます。

常に雪に覆われている村ですが、この雪に影響を受けるのは人間だけです。植物の生育には上に積もる雪の影響を受けません。それどころか、植物には低温や日照不足の影響すらなく、1 年通じて常に良好に生育しています。村内の植物の種類は村の周囲の正常な気候における植生と同じですが、あらゆる季節の状態が混在しています。野生動物についても、低温の影響は受けません（常に快適な気温と湿度にあると感じています）が、雪が障害物として働いて餌を探すのに支障を来すためあまり多く住んでいません。村の周囲の正常な地域から野生動物が入り込むことはありえます。

［交通］

村の近くを県道が通り、1 日に 3 回、朝と昼と夕方に静岡市内を起点とする上下のバスが通過します。静岡市中心部からの所要時間は約 2 時間です。龍神村停留所から村の中心部までは約 1.5 km、徒歩 30 分ほどです。なお、県道上の龍神村停留所の前後数 km は龍神村の異常気象の範囲内になっています。ただし、メイジではない一般人は現実の認識が狂わされるため、天候の異常を異常と認識しません。異常気象の区域を出た時点で雪が降って積もっていたことを忘れてしまいます。

［社会］

龍神『村』と呼ばれていますが、行政区としては静岡市に属します。人口は約 300 人で、世帯数は約 70 です。世帯の数は村が雪に覆われるようになったはるか昔からほとんど変化していません。人口もほとんど変化していませんが、現在はやや少子高齢化が進んでいます。静岡市中心部から遠く離れていることや、魔法による一般人への認識阻害により、政治的に隔絶された地域となっています。例えば、県会／市会議員の選挙区はこの村単独で設けられてはおらず、もっと市中心部に近く人口の多い地域に組み入れられており、選挙の季節になってもこの村に選挙カーがやってくることはありません。

村は長らく無医村であり、医療水準は数年前まできわめて低いものでした。しかも、自然環境は過酷であり、加え“天罰”の影響で、若年者が夭折することがかなり頻繁に発生します。とはいえ、現代になって食生活の向上により死亡率は減少し、高齢化が進んでいます（その分子供は減りましたが）。さらに、1997 年の橘誠史郎氏来訪により村に診療所ができ、特に乳幼児の死亡はかなり防げるようになりました。

［産業］

雪に覆われた村ですが、植物の生育に雪が影響しないので、耕作が可能となっています。それどころか、植物にとっては常に生育に良好な天候と扱われるため、多くの作物を 1 年中栽培することができます。しかし、耕作をする人間にとって雪は現実のものであり、作物の世話や収穫をするには冷たい雪を掘り返す苦労を味わわなければなりません。このような異常な状況は他ではみられませんから、世間で用いられているほとんどの耕作機械は利用できず、手作業に頼らざるを得ません。とはいえ、1 年中作物の栽培収穫が可能であることは、村の外に運び出せば季節外れの品物として高値で売れることにつながります。ですから、過酷な労働条件ながらも何とか村人は生きていけるだけの食料と最低限必要な現金収入を得ることが可能となっています。作物そのものの他にも、龍神滝の名水を生かした酒や、日持ちのしない青菜を外に売り出すために作られていた浅漬けなどが名産品となっています。

村の周辺部は森林が広がっていますが、外部向けの林業は雪に阻まれて輸送が困難であるため行われていません。家の建材や薪など村内で必要とされる木材のみが伐採されています。

1 次産業以外では、観光が本来重要な産業になるはずです。しかし、魔法による現実認識の乱れの影響と、科学技術結社が情報を遮断していることにより、観光名所としてこの村が知られることにはなっていません。結局のところ、農業に支えられた村と言えるでしょう。

２．３． 名所案内

龍神の社

村を代表する名所で、龍神を祭る社です。かつては宮司が住み、龍神祭の折には現実世界に来訪した龍神を住まわせる場所でした。龍神村が雪に閉ざされて以降は無人となりますが、村人達により定期的に手入れと修復を施され、維持されています。現在龍神祭の代わりに行われている龍神鎮魂祭の舞台です。誠史郎来訪以後廃れつつあるとはいえ龍神信仰は今でも健在であり、ここで一心に願いをかければ龍神様が願いを叶えてくれると言われています。村の中央部から約 1 km、徒歩 30 分ほどのところにあります。

ここの境内の看板には、以下のように記されています。

「ここは龍神の社
大昔、龍神がこの境内に舞い降り、人間と結ばれた場所とされている
龍神伝説は、この場所から全てが始まったのである
御利益。縁結び、子宝安産祈願、商売繁盛、交通安全、成就祈願…
…一心に願えば、龍神様が出てきて必ず願いが叶う…」

（“SNOW” © Studio Mebius）

龍神滝

村の名所の一つで、龍神の伝承が伝えられている滝です。この滝を登ることができた鯉は、天に昇って龍になると言い伝えられています。龍神の社、村の中央部いずれからも山道で約 3 km、3 時間ほどの距離にあります。

ここは後で述べる龍神湖と合わせてレベル 3 の結節となっており、滝を流れ落ちる水は極めて希釈されているものの精髄が込められています。そのため、この水は飲用や酒造用やその他の用途できわめて良質の水となります。

この滝のそばには龍神伝承を伝える看板が立てられています。

龍神湖

龍神滝の下流にある湖です。村の低温にもかかわらずこの湖は凍ることはなく、きわめて澄んだ水をたたえています。魚も相当数棲息しています。龍神滝からの道が龍神の社方面と村の中央部方面への二手にここで分かれます。龍神滝からは約 0.5 km、約 30 分ほどの距離です。

ここは龍神滝と合わせてレベル 3 の結節となっています。ただし、結節に集まる精髄は定期的に龍神のしぐれが吸収してしまっているため、精髄の蓄えを PC が利用することはできません。また、ここは龍神が現実世界に現れるときの出入り口となる場所です。

龍神天守閣

村に湧く唯一の温泉に建てられた温泉旅館です。湯治場としてはこの地が雪に閉ざされるよりも前から存在していました。しばらく前までは木造の小さな旅館でしたが、1998 年に近代的な旅館に改築されています。泉質は単純硫黄泉で、腰痛・更年期障害対策など様々な効能があります。ただし、この温泉に魔法的な効力はありません。この旅館は女将である佐伯つぐみが一人で守っています。村の中心部の集落から離れており、龍神の社からは約 1 km で約 30 分、村の中央部からは約 3 km で 1 時間半ほどの距離です。

龍神学園

村の中央部に、市立小・中学校の龍神村分校と県立高校の龍神村分校が隣接して建てられている一角があり、通称龍神学園と呼ばれています。校舎は別ですが、図書室や保健室といった授業以外で使う施設は小中学校の方を共用で使っており、事実上一つの学校であると言えます。ここは村の唯一の学校です。生徒・児童数は総計約 60 名です。

橘診療所

1997 年に村に来訪した橘誠史郎氏が開いた村で唯一の診療所です。内科・外科・小児科・精神科などほぼあらゆる診療科の診療を行っています。建物は小さいですが、医療機器は多数そろっています。(ストーリーテラーは、必要に応じて MRI など高度な医療機器を好きなように登場させて構いません)　建物は橘氏の自宅と併設されています。通常は診察は橘氏が一人で行っており、時々橘氏の娘（実際は養女）である橘芽依子が手伝っています。村中央部の集落のはずれに位置しています。

雪月雑貨店

村中心部の集落の中にあり、村の外から仕入れた品物を取り扱っているほぼ唯一の商店です。村の中で取れた野菜等も委託されて取り扱っています。

村役場

村の中心部集落のほぼ中央にあります。「村役場」は通称で、実際は市役所の出張所です。日本の制度上の必要な事務は全てここでこなすことができます。

龍神村気象観測所

科学技術結社の主導により 1980 年頃に建てられた気象庁無人測候所です。天気気温気圧湿度といった基本的なことから魔法の観測まで多くのデータが自動的に集められています。ここのデータは気象庁には残っていますが（魔法的な内容は除く）、外部には公開されていません。この観測所は橘診療所のすぐ横から山道を 30 分ほど登った上にあります。

なお、この観測所が建てられた数年後から、この観測所のデータを元に龍神村の天気予報が行われるようになり、村の主な施設で予報が公表されています。とはいえ、この予報は観測データから経験的に翌日の天気を予測するというもので、きわめて不正確なものでした。しかし、1999 年ごろから予報の的中率は格段に上がっています。それは、予知能力を持つ橘芽依子が橘誠史郎に頼まれて予報の作成に参加するようになったからです。

龍神村停留所

村の出入りとなるバスの停留所です。村の中央部までは約 1.5 km、徒歩 30 分ほどです。

２．４．　龍神村の人々

※各登場人物の外見、口調、性癖の詳細は原作を参照して下さい。

北里 しぐれ

孤児のメイジ　　５００＋歳
体格：168 cm; 55 kg; B/W/H 90/63/88
真髄：模様
本性：悔悟者
外面：悔悟者
流派：破壊の徒
能力：
（身体） 筋力 ２、敏捷 ２、体力 ２
（社会） 魅力 ４、交渉 ３、容姿 ４
（精神） 知覚 ４、知性 ５、機知 ２
技能：
（才能） 指揮 ２、霊感 ３
（技術） 演技 ３、生存術 ４、礼儀作法 ４、瞑想 ５
（知識） 宇宙論 １
領域：原質 ５、照応 ４、精神 ２、生命 ４、精霊 ３、転変 ３、物象 ３、力象 ４
霊格：７
背景：運命 ４、化身 ３、無相 ２、夢見 ２
意志力：８
響鳴：安定的（抑圧的） ４、渾然的（暴力的） ４
凪：３
長所＆短所：不老（＋２）、エコー（－１）、気弱（－１）

龍神姉妹の姉で、龍神村の異変を引き起こしている張本人です。現在は山の中で動物達と一緒に暮らしています。彼女に関する設定は前節までと原作を参照して下さい。なお、「北里」の姓は龍神一族の姓ですが、通常明らかにはされません。北里の一族は恒久的な《生命》の倣果により角を生やしています。この角は一族が自身を龍神とみなす象徴であって、角そのものに特に魔法的な効力はありません。

事件後しぐれは人間を避けるように意識しており、その倣果により一般人が彼女に出逢うことはありません（メイジはこの倣果を受けません）。そのため、橘父娘以外の村人は彼女の存在を知りません。

橘 誠史郎

科学技術結社のメイジ　３６歳
体格：186 cm; 76 kg
真髄：模様
本性：享楽家
外面：喜劇家
連合結社：新世界秩序
能力：
（身体） 筋力 ２、敏捷 ２、体力 ２
（社会） 魅力 ３、交渉 ３、容姿 ２
（精神） 知覚 ３、知性 ４、機知 ３
技能：
（才能） 裏社会 ２、虚言 ２、指揮 １
（技術） 運転 １、演技 ２、科学技術 ４、銃器 １、製作 ２
（知識） 医学 ４、宇宙論 ２、科学 ３、教養 ２、語学 １、コンピュータ ２、謎解き ２
領域：精神 ３、生命 ２、力象 １

霊格：３
背景：化身 １、資産 ３
意志力：７
響鳴：なし

5 年前に村に来訪した科学技術結社のメイジです。村の集落の外れに診療所を構えて村に影響を及ぼし続けています。彼は本来都会人ですが、彼なりに村での生活を楽しんでおり、とりあえず嫌がりはせず村に留まっています。彼は村の温泉宿の女主人である佐伯つぐみに好意を抱いており、将来的には彼女を伴侶兼専属看護婦兼侍者にし、村を離れて以降も常に共にしたいと考えています。

彼は陰謀家タイプのメイジで、あまり行動派ではありません。つぐみを伴侶にする作戦としては、つぐみに旅館改装を持ちかけて経営破綻させるなど数々の裏活動を行っていますが、科学技術結社にとって肝心の村の異変については、古くから居着くメイジの仕業であることまで調査を進めておきながら、山の探索といった実行動をしないので調査はそこで止まっています。「医者は来院ないしは通報を受けてはじめて動く立場。押し掛けて治療を押し売りするのは趣味に合わない」というのが彼の主張です。

橘 芽依子　（若生 鳳仙）

侍者　５００＋歳
体格：160 cm; 48 kg; B/W/H 82/54/84
本性：理想家
外面：喜劇家
能力：
（身体） 筋力 ３、敏捷 ４、体力 ３
（社会） 魅力 ４、交渉 ４、容姿 ３
（精神） 知覚 ３、知性 ３、機知 ４
技能：
（才能） 運動 ２、回避 ２、脅迫 ２、警戒 ３、指揮 ２、虚言 ５、表現力 ３、霊感 ５
（技術） 演技 ３、隠密 ４、近接武器 ２、製作 ３、生存術 ４、瞑想 ４、礼儀作法 ３
（知識） 医学 ３、オカルト ２、教養 ２、調査 ３、謎解き ２
背景：運命 ３、協力者 １
意志力：６
長所＆短所：不老（＋２）、予知（＋４）

龍神を祭る最後の宮司兄妹の妹です。龍神祭の終焉後、しぐれにより無限の命を授かり、現代に至るまで村の中でひっそりと生き続けていきました。彼女は目覚めしメイジではありませんが、強い霊感を持ち、限定的ながらも予知の力（《時間》２に相当）を持っています。彼女は 3 年前まで数十年間村の社会から外れていましたが、事件で死んだ兄の今度の生まれ変わりが 3 年後に村にやってくることを予知し、村の表の社会に出てきました。その際、村に来訪した橘誠史郎に拾われ、誠史郎の娘という立場となることを提示されます。誠史郎の村への滞在が極端な長期に及ぶものではないことを予知能力で知った彼女は提案を受け入れ、破天荒な誠史郎に辟易しながらも数十年ぶりの表の生活を楽しみます。ただしそれは、芽依子を村社会に深入りさせて抜け出せなくさせようとする、誠史郎の仕掛けた罠だったのですが。

彼女は目覚めし魔法の概念を理解していませんが、誠史郎が異常な洞察力を持っていること（彼女が不老であることはすぐに見抜かれました）と、村の人々に対して通常以上の影響を与えていることに気付いています。彼女は龍神祭当時の価値観に従った呪いの解決を望んでいることもあって、誠史郎の行動に対しては現在警戒感を持っており、誠史郎が医者に専念してくれることを望んでいます。

佐伯 つぐみ

眠れる者　34歳
体格：165 cm; 56 kg; B/W/H 100/64/92
本性：享楽家
外面：享楽家
能力：
（身体）筋力 2、敏捷 3、体力 3
（社会）魅力 3、交渉 4、容姿 3
（精神）知覚 2、知性 2、機知 2
技能：
（才能）脅迫 1、指揮 2、表現力 2
（技術）運転 1、演技 1、製作 4、礼儀作法 1
（知識）教養 1、法律 1
背景：コネ 2
意志力：7

村にある温泉旅館「龍神天守閣」の若女将です。両親には先立たれており現在独身、一人で旅館を守っています。伝統にさほど執着はなく派手好きと、伝統ある旅館の女将らしからぬ性格の持ち主です。そんなところが誠史郎と気が合ったのか、誠史郎が来て 1 年ほどで二人は秘密の恋仲になっています。

4 年前に誠史郎とつぐみは二人で他の地方の温泉に旅行にでかけ、そこの旅館の設備に感銘を受けたつぐみは龍神天守閣もそのようにしたいと願います。そこで誠史郎より科学技術結社の影響下にある信用金庫を紹介され、そこからの融資によりつぐみは龍神天守閣の改装を行います。ただしこれは龍神天守閣を倒産させるために誠史郎が仕掛けた罠でした。二人との旅行で近代的な温泉旅館を選び、旅館の改装をつぐみに願わせ、金融機関を紹介し、旅館の宣伝を旅行会社等に行き渡らなくさせて経営を破綻させる…これは誠史郎がつぐみを龍神天守閣から引き離すための作戦だったのです。つぐみに精神的なダメージを与えないよう気を使いながら誠史郎は作戦を遂行し、そして成功しました。つぐみは龍神天守閣から手を引いて誠史郎のもとに移ることを決意し、シナリオ開始時点に至ります。

雪月 小夜里

眠れる者　34歳
体格：164 cm; 53 kg; B/W/H 89/62/88
本性：世話好き
外面：世話好き
能力：
（身体）筋力 2、敏捷 2、体力 3
（社会）魅力 3、交渉 3、容姿 2
（精神）知覚 4、知性 2、機知 3
技能：
（才能）指揮 2、表現力 2
（技術）運転 1、科学技術 1、製作 3、礼儀作法 1
（知識）教養 1、法律 1
背景：コネ 2
意志力：6

龍神村内で村の外の物資を取り扱うほぼ唯一といってよい商店、雪月雑貨店の店主です。夫に先立たれており、一人娘の澄乃と共に暮らしています。

本シナリオの結果、龍神天守閣からつぐみがいなくなって、代理の管理人が PC によって派遣されなければ、最終的にこの雪月母娘が龍神天守閣の管理人となります。

雪月 澄乃

眠れる者　16歳
体格：158 cm; 46 kg; B/W/H 85/56/84
本性：情熱家
外面：お子様
能力：
（身体）筋力 2、敏捷 2、体力 3
（社会）魅力 3、交渉 1、容姿 3
（精神）知覚 3、知性 2、機知 1
技能：
（才能）表現力 1
（技術）演技 1、製作 2、礼儀作法 1
（知識）なし
背景：なし
意志力：6

雪月雑貨店の店主の一人娘です。普段の彼女はぽやぽやしてマイペースですが、これと決めたことにはまっすぐ一直線に行動します（きわめて稀にしかそうしません）。彼女はかつての龍神祭の事件で亡くなった龍神姉妹の妹の生まれ変わりです。ただ、これが本書のシナリオに影響することはありません。

本シナリオの結果、龍神天守閣からつぐみがいなくなって、代理の管理人が PC によって派遣されなければ、最終的にこの雪月母娘が龍神天守閣の管理人となります。

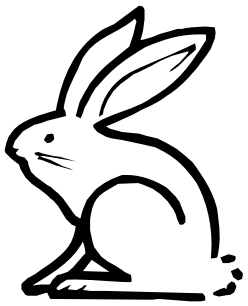
若生 桜花、シャモン

これらのキャラクターはシナリオに登場しないためここでは省略します。彼女らのワールド・オブ・ダークネス世界での立場に興味がある方は５節の**補遺**を参照して下さい。

日和川 旭

創造の力あふれる画家によって描かれた掛け軸の中に宿る、ウサギの精霊です。十分力を蓄えていれば現実世界に顕現することもできますが、本シナリオに登場する時点では力をほとんど失っており、掛け軸に描かれたウサギでしかありません。

なお、“Changeling: The Dreaming”（未訳）のサプリメント“Inanimae: The Secret Way”（未訳）を用いると、旭をより的確にワールド・オブ・ダークネス世界で取り扱うことができます。これについては５．**補遺**を参照して下さい。ただし、本書のシナリオを行う上では、旭は《精霊》3 レベルの倣果〔無生物を目覚めさせる〕により目覚めた精霊であると見なす方が無難です。



２．５．　龍神伝承

遙か昔、この空には龍が存在した。

龍は天を司る姫。
ある日、地の男に恋をする。
だが、それは叶わぬ恋だった。

龍は地に雪を降らす。
何もかも真っ白に覆い尽くしていく。
男への想いを断ち切るように。　　（“SNOW” © Studio Mebius）

村に伝わる龍神伝承は、長い年月の間に美化されて実際の事件の内容とは変わってしまっています。村に伝わる伝承は以下のようになっています。

- 龍神を祭るこの村はかつては実際に祭のときに龍神の姫君を天から呼び寄せ、村人の願いを聞き届けていた。
- しかしある年の祭で、龍神の姫と龍神を祭る宮司の男が恋仲になってしまう。
- 身分の違う二人の恋は天に認められず、二人は天と地に引き裂かれ、姫君は二度と地に降りることができなくなってしまう。
- 龍神の姫君は悲しみのあまり地に雪を降らせ、男は天の姫君を想い続け独り身のまま一生を終えた。
- 龍神を降ろす龍神祭は二度と開かれなかったが、男が亡くなった後、村人たちは男の想いを天に届けようと龍神鎮魂祭を開くようになった。

実際の事件の内容は本書２．１．節を参照してください。なお、龍神鎮魂祭が執り行われるようになった本当の理由は、宮司と龍神の妹姫の死を知った村人が二人の死を悼み、妹君の魂を天に送り届けようとしたためです。とはいえ、宮司や妹姫の墓が村の中に存在していないこともあって、龍神が地上で亡くなったという知識は世代が変わるときに受け継がれませんでした。龍神が姉妹の二人であったこともはっきりしなくなります。そうして、「妹君は悲恋の末この地で亡くなり、」「姉君は悲しみのあまり地に雪を降らせた」の二つがごっちゃになって、龍神はいつのまにか一人になり、最終的に上記のような伝承が生まれたのです。

３．　ゲームの準備

３．１．シナリオの概要

本シナリオは、「メイジ：ジ・アセンション」用にデザインされた、プレイヤー 3-4 人、総プレイ時間 10-15 時間程度のシナリオです。PC は龍神村に来訪した伝統派のメイジで、龍神村のねじ曲げられた現実を目の当たりにします。この現実をどうするのかは PC 達にかかっています。科学技術結社のメイジ・橘誠史郎と協力して村を外界に解放するか、不老の侍者・橘芽依子の願いを聞いて村の呪いを続けさせるか、それは PC 次第です。

シナリオの開始時点はゲーム内時間 2002/2/15 で、「SNOW」における汎用バッドエンドの直後にあたります。この時点では、龍神天守閣は倒産し、ある不動産業者に龍神天守閣が売却されています。実はこの不動産業者は科学技術結社の系列の末端の会社なのですが、本シナリオでは、科学技術結社の動きに気付いた伝統派がこの取引に介入して、この不動産業者から龍神天守閣の権利を奪いとります。伝統派は、科学技術結社がこの村に興味を示していたことから、この村に何らかの魔法的な資源が存在する可能性を考えたのです。なお、「SNOW」の主人公・出雲彼方は村を離れてしまった後で、シナリオに登場することはありません。

そういうわけで、PC 達は龍神天守閣の権利保持者という立場で村に来訪することになります。伝統派組織から与えられた PC 達の任務は、龍神天守閣および龍神村に魔法的な資源があるかどうか調査することです。これをとりあえずの目標として、シナリオはスタートします。

村に着いた PC 達は、ねじ曲げられた現実を目の当たりにして驚きながらも（プレイヤーは驚かないかもしれませんが）、龍神天守閣に向かい、龍神天守閣の調査を行うでしょう。龍神天守閣には魔法的に興味深いものはありませんから、すぐに PC 達は村全体の調査(別名：観光)を始めることになります。その途中で、PC は橘親子に出会います。橘誠史郎は PC 達に警戒しますが敵対を望んでいないので、少なくとも最初は PC 達は彼と友好的に接することができます。彼から情報を得ることで、PC 達は村の状況を把握します。また、橘芽依子と話すことで、龍神伝承のことを PC 達は知ることができます。

ここから先は PC が村をどうしたいかによって変わります。しぐれを解放することを望むのであれば、原作しぐれ編のようにしぐれの心影の中に PC が入り込み、夜盗を撃退する展開になります。元凶であるしぐれを抹消することで解決を望むのであれば、しぐれおよび芽依子と敵対する展開になります。この村の存在を認め、このような村があってもよいと感じるのであれば、呪いの継続と正規の手段による解決を求める芽依子の願いを聞き、誠史郎を追い出す展開となります。これらのどれが正しくてどれが間違っているということは特にありません。PC のメイジとしての立場に照らして正しい行動をとってもらって下さい。

３．２．キャラクターの創造

本シナリオは、「メイジ：ジ・アセンション」基本ルールブックに掲載されている標準キャラクター創造ルールをそのまま用いて作成したキャラクター 3-4 人程度でプレイするのに適しています。このシナリオを単独で行うのであれば、通常のキャラクター創造ルールをそのまま用いて下さい。使用できる流派は九大伝統派と虚妄の徒です。特に推奨されるまたは避けた方がよい流派はありません。プレイヤーに好きに選ばせて下さい。ただし、シナリオの舞台は閉鎖的な日本の山奥の田舎なので、普通の日本人との対話が困難なキャラクター(日本語が話せない外国人など)しか PC にいないという状況は避けた方がよいでしょう。なお、キャラクター作成を早めるためと、熟練プレイヤーと初心者プレイヤーの差を広げないために、長所&短所の選択ルールおよびサプリメント類に掲載されているルールの使用は認めない方が無難です。PC 達は顔見知りであり、同一の魔法団に属していると設定して下さい。PC 達の本拠地は日本国内ならどこでも構いませんが、決めておきたいなら東京にしておくのが無難でしょう。

また、本シナリオをあなたの一座がすでに行っている史劇の中に組み込みたいのであればそれも構いませ

ん。ただし、このシナリオの舞台は日本国内の特定された地域で、これを変更するのは困難です。よって外国を舞台にした史劇に組み込むことはお勧めしません。年代については多少変動させて構いません。

PC の持つ特性値に関して、〈宇宙論〉の【知識】、《原質》および《精霊》の【領域】を PC が誰も持っていない場合、シナリオの遂行に問題が生じます。これらの特性は PC の誰かは 1 レベル以上持っているようにキャラクター創造を指導して下さい。

３．３．　プレイヤーの原作知識の取り扱い

本シナリオは原作付きのシナリオですから、プレイヤーが原作「SNOW」を知っているかどうかはシナリオの運営に大きく影響します。必ず、セッションを始める前に、各プレイヤーに原作の知識があるかどうか確認しておく必要があります。また、「プレイした人」と、「話に聞いて知っている人」は全くの別物です。

- プレイヤー全員が原作をプレイ済みの場合

全く問題ありません。この場合は、第２幕までの村がおかれている状況の把握は手早く終わらせ、第３～５幕の事件の解決をシナリオの中心に持っていきます。

- プレイヤー全員が原作を知らない、もしくはプレイしていない場合

この場合も問題はありません。この場合は、村がおかれている状況の確認と、事件の解決の両方をしっかり行う必要があるため、プレイ時間が長めになります。なお、プレイヤーの一部が伝聞で原作のことを多少知っていたとしても、彼らを原作を知らない人と同様に扱って構いません。

- プレイヤーの一部のみが原作をプレイ済みの場合

最も可能性が高く、そして最も扱いにくい場合です。この場合は、原作を知らないプレイヤーにとっては、村のおかれている状況を確認するのがシナリオのメインとなり、原作をプレイ済みのプレイヤーにとっては、事件の解決を行うのがシナリオのメインとなります。そのため、原作をプレイ済みのプレイヤーが前半であまり積極的に動いてしまうと、原作を知らないプレイヤーのすることがなくなってしまいます。ですから、原作をプレイ済みのプレイヤーには、はじめのうちはあまり動かずに他の PC に動いてもらい、後半の事件解決のときに積極的に動いてもらうようあらかじめ頼んでおくとよいでしょう。基本的にこの場合は原作を知らない人が主役です。原作を知らない人が置いてきぼりにならないようストーリーテラーは特に気をつかって下さい。

３．４．　セッションに必要なもの

本シナリオの運営には以下のものが必要です。

- 本書
- 「メイジ：ジ・アセンション」日本語版ルールブック
- 10 面体さいころ　10 個程度
- キャラクターシートのコピー
- 「SNOW」の取扱説明書・ガイドブック(別売)・ファンブック(別売)のいずれか

これ以外に、「SNOW」のオリジナルサウンドトラック、各種グッズ類等を用意しておくと、雰囲気を盛り上げるのに役立つでしょう。また、第１幕第８場ではある品物が役に立ちますので、そちらもご検討下さい。

４．　シナリオ本編

序幕：隠された龍神村

この場面の目的：PC 達を龍神村に向かわせる。

とりあえず暇をしている PC 達の元に、PC 達の知人であるヴァーチャル・アデプトのメイジから依頼が来ます。このメイジは、ネット上で様々な商業活動を行っている人物です。その依頼の内容は、以下の通りです。

- つい一昨日、科学技術結社の末端組織の不動産会社の一社がある取引を行おうとしているのを発見した。
- その不動産会社は普段はペーパーカンパニーで、科学技術結社が一般人と土地の売買を行うときに時たま使われる会社である。
- その会社は、今回、静岡県北部にある「龍神天守閣」という名前の小さな温泉旅館の買収を行おうとしていた。
- この旅館「龍神天守閣」の立地条件が興味深かった。龍神天守閣は龍神村という場所なのだが、この村の気候が変わっている。温暖な静岡県、山間部とはいえ標高がたかだか 300 m で村の平均気温は 1.3 ℃。村には夏でも雪が降るという。このデータはその村にある気象庁の測候所が観測したものだが、このデータは科学技術結社によって隠匿されていて、表には出ていない。科学技術結社によって隠された村と言える。しかし、科学技術結社がそこで何か大規模に実験などを行った記録はない。それよりは、この異常を火山のように見張っているような印象である。伝統派側の記録でも、この龍神村に関する情報は（このメイジが集めた範囲でだが）残っていない。
- そこで、その村に魔法的な何かがあると（このメイジは）考え、伝統派にとっての拠点とするため科学技術結社の先手を打って龍神天守閣を先に買収した。PC 達には、龍神天守閣の権利者の立場で村に行き、龍神村に何か魔法的な資源等があるなら確保してもらいたい。このメイジ本人は科学技術結社の動向を探るために残るつもりである。

PC 達にこの依頼を受けてもらわないとシナリオが始まらないので、とにかく PC には依頼を受けてもらって下さい。この依頼での PC の目的は、龍神天守閣の権利者である不動産屋の代理の立場で龍神天守閣に出向き、龍神天守閣そのものおよび龍神村全体の調査を行い、もし伝統派にとって有益な資源があればそれを確保することです。この任務自体あまり深刻に考える必要はなく、もし何もなければ温泉旅行を楽しんで、龍神天守閣は科学技術結社に渡してしまえばよいと認識させて下さい。村に向かう前に PC が情報収集をした場合、一般人は龍神村の雪の記憶を外に出たときに忘れてしまうため、まともな情報は得られません。龍神天守閣に関する情報（立地、旅館の規模、女将で前の権利者である佐伯つぐみの存在）は依頼者メイジから聞くことができます。外部からの時間をかけた事前調査は意味がなく、必要になったら依頼者メイジに頼むことができます。さっさと PC 達を龍神村に向かわせて下さい。

基本的には PC は龍神天守閣の管財人として村に向かうことになります。ですが、それ以外の立場で龍神村の調査をしたいと望む PC がいれば、そうさせても構いません。もちろん、管財人としての立場の PC が最低一人必要です。旅館としての龍神天守閣は当日のみの予約を受け付けている状態となっており、龍神天守閣の宿泊客として PC が村に向かうことも可能です。

[Check Point]

- ［必須］PC は全員村に向かったか？
- ［必須］PC の中で龍神天守閣の管財人の立場の人物はいるか？

第１幕　第１場：龍神天守閣

この場面の目的：龍神天守閣の調査をしてさほど成果なく終わる。

PC 達は龍神村に来訪します。車にせよバスにせよ、村に到着するのは夕方です。村の情景は本書２．２．節および２．３．節に従って演出して下さい。天気は、今後特に指示がない限り曇りで小雪がちらついている状態です。龍神村の天候異常地域に入ったとき、PC 達全員に〈知覚〉＋〈霊感〉で難易度 6 の判定を行わせて下さい。1 成功以上した PC はこの村全体が魔法の傚果を受けていることがわかります。最も高い成功数を収めた PC は、この魔法が抑圧的な色を帯びた安定的【響鳴】と、暴力的な色を帯びた渾然的【響鳴】を帯びていることがわかります。また、1 成功以上した PC の中で《力象》《生命》《転変》のどれかを持つ者は、その【領域】に関わる傚果がこの土地に及ぼされていることがわかります。ですが、この傚果は複雑に絡み合っているため現時点で PC は傚果の内容を読みとることはできません。

龍神天守閣に到着した PC を、女将であるつぐみが出迎えます。つぐみは管財人である PC を龍神天守閣の宿泊客に準じてもてなします。つぐみは PC 達に、旅館内を自由に調べてもらって構わないと言います。宿泊客は PC 以外にはいません。もし PC の中に宿泊客として来訪している人がいる場合、つぐみは管財人として来ている PC に対し、宿泊客を邪魔しないように調査を行って欲しいと頼みます。PC はすぐに旅館内部の調査をしても構いませんし、この日は食事をして温泉に入って休み、調査は翌日にしても構いません。旅館は数年前に改装されたばかりで設備は整っています。

つぐみは誠史郎の元に移ることを決心しているため、長年経営してきた旅館の破綻という事態に対して落ち込んだような表情を見せません。原作内で見せるような、きっぷのよいさばさばした対応を PC 達に見せます。この場面では、必ずプレイヤーに、つぐみが旅館破綻という事態にもかかわらず気落ちした表情を見せず、むしろ浮かれているような印象を与えて下さい。また、PC がつぐみに対し今後どうするつもりかと尋ねたならば、つぐみはこの村を出るつもりだと返答します。村から出た後のことについては PC に教えず、PC から何らかの手助けの提案があったとして拒否します。（実のところは、つぐみは誠史郎からの資金援助を受けて静岡市内の看護学校に通う予定となっています。ただしこれは二人の秘密です）　つぐみと科学技術結社の関係を探るため、当初の取引相手予定だった不動産会社はどうやって決めたのか、改装の資金はどのような経緯で手に入れたのかなどを PC がつぐみに問いただせば、数年前に村に来た医者の橘氏に紹介してもらっていたことがわかります。ただし、現段階で PC にこの情報を入手させる必要は特にありません。

魔法的な品物等があるかどうか調査するには、《原質》1 レベルの魔法で 1 成功以上が必要です。また、建物の中全てなどを一度にスキャンしたい場合は《原質》に加えて《照応》2 レベルが必要です。温泉および建物の中には特に魔法的な存在を検知することはできません。また、つぐみは誠史郎とつきあってはいますが一般人であり、つぐみから魔法の影響を検知することもできません。

魔法的なもの以外の品物の芸術的価値・金銭的価値の調査は、〈知性〉＋〈教養〉、難易度 6 で行います。いかなる成功数であれ、特に高い価値のありそうなものは見あたりません。

プレイヤーの中に原作をプレイしていた人がいるならば、建物の中の調査が一通り終わった段階で、別棟として倉庫があり古い物品が多数そこにしまわれていることをつぐみが PC に教えます。PC がそこに向かって《原質》による検知を行うと、倉庫の中にしまわれていた箱が一つ反応します。その箱を開けてみると、一掛けの古い掛け軸が現れます。この掛け軸は旭の掛け軸です。〈霊感〉と〈宇宙論〉双方を 2 レベル以上持っているか、《精霊》を 1 レベル以上持っている PC は、この掛け軸に精霊（=旭）が宿っていることがわかります。つぐみにこの由来を尋ねれば、つぐみの生まれる前からここにある掛け軸で、時々飾っていたけれども特に何かいわくがあるということは知らないと答えます。《精霊》を持つ PC が調べれば、この掛け軸に宿っている精霊はかなり強く、ガントレットの弱い地域では現実世界に顕現する可能性があること、基本的にはただのウサギであること、今は力（「ワーウルフ：ジ・アポカリプス」での表現では〈精気〉）を失って眠っていることがわかります。これをどうするかは PC の勝手です。とりあえず、この掛け軸は非常に古いもので描画技術も高いものなので、芸術的・文化的価値はかなり高いものである、ということは確かです。最も穏当な解決法は、《精霊》3 レベル以上を持つ PC または NPC によって精霊を解放し影界に送り届けた上で、残った掛け軸は骨董品市場に回すということでしょう。このイベントは原作を知っているプレイヤーの

ためのイベントで、本シナリオのストーリー上の意味はありません。

資産調査を行う能力を持たないもしくはその立場にない PC は、他の PC が龍神天守閣調査をしている間外に出て、観光地めぐりなどを行うはずです。原作の取扱説明書やファンブック等に掲載されている龍神村の地図をプレイヤーに見せるとよいでしょう。龍神天守閣から最も近い観光地（となりうる場所）は、龍神の社です。第２場に進んで下さい。

全員で龍神天守閣の調査を行っていた場合は、調査が終わった後、「この旅館の価値を計るにはこの土地の観光地としての価値をみる必要がある」とでも理由をつけて、PC 達に観光地めぐりをさせて下さい。上と同様に第２場に進みます。

[Check Point]

- ［必須］つぐみは旅館を手放すのを残念に思っていないことをプレイヤーに伝えたか？
- ［必須］PC が龍神村内の観光地めぐりを始めたか？
- ［任意］つぐみと橘診療所と科学技術結社の関係をプレイヤーが悟ったか？

第１幕　第２場：芽依子様

この場面の目的：PC が芽依子と会い、龍神伝説について教わる。

観光地めぐりをする PC は龍神の社に到着します。龍神の社の状態については２．３．節を参照して下さい。社に到着してあれこれ見ていると、石段の下から一人の少女――に見える人物――芽依子が登ってきます。

芽依子は長い石段を登ってきながらも息を全く切らしません。芽依子は社にいる PC 達を見ると、珍しく旅行者が来たと思って、「貴方がた、旅の者かな？」と声をかけてきます。

芽依子はメイジではありませんが、しぐれによる魔法で不老不死化しています。PC が芽依子に対して《原質》の魔法で魔法検知を行った場合や、PC に〈霊感〉が 4 レベル以上ある場合は、芽依子が《生命》と《転変》の魔法の影響を受けていることがわかります。PC がさらにこの二つの【領域】の両方を持っている場合、芽依子が魔法により不老不死化していることがわかります。

PC は社の立て札に記されている龍神伝承に興味を示していることを感じた芽依子は、PC に（表向きの）龍神伝承を教えてくれます。そして、話終わったところで、「でも、これは真実とは異なるという話もあるんだが」と思わせぶりに付け加えます。PC がそれは何かと聞き返すと、「それはまた今度ということで」と言ってはぐらかし、石段を下りて去っていきます。

PC が芽依子を追いかけようとした場合、芽依子は走って逃げ去ります。芽依子の〈敏捷〉の高さと PC の雪道の不慣れさから、PC は〈敏捷〉5 ない限り追いつくことはできません。PC が〈敏捷〉5 あって追いかけた場合や、雪道に残った足跡を追いかけた場合、途中で橘誠史郎の車にでくわします。その場合は第６場に進みます。

PC が立ち去る芽依子を見送ったなら、通常はこの先の山道を進んで龍神湖に向かうでしょう。第３場に進みます。

[Check Point]

- ［必須］PC は芽依子から表向きの龍神伝承を聞いたか？
- ［必須］プレイヤーは芽依子が龍神伝承の裏の何かを知っていることを気付いたか？
- ［任意］PC は芽依子に良い印象を与えたか？
- ［任意］PC は芽依子が不老不死化していることに気付いたか？

第１幕　第３場：山道と雪女

この場面の目的：龍神村の自然状態をきちんと説明しプレイヤーに認識させる。しぐれを登場させる。

PC は山道にいます。通常は龍神の社から龍神湖に向かっているところでしょう。まず、２．２．節「地勢」に記載してある植生の状態をまだプレイヤーに説明してなければここで説明して下さい。プレイヤーに、「この気候は人間を苦しめるために存在している」と気付かせることができれば理想です。

この説明が終わったら、PC に〈知覚〉＋〈警戒〉難易度 6 の判定を行わせて下さい。最も成功数が高かった PC は、谷を挟んで向こう側の尾根を、動物達を引き連れたしぐれが歩いているのに気付きます。しぐれ一行はまもなく林の中に入って見えなくなってしまいます。

PC がその尾根に寄り道して向かおうとした場合は、今はきちんとした地図を持っていないとして止めて下さい。しぐれを探索するのは誠史郎と会った後にさせて下さい。

[Check Point]

- ［必須］龍神村の雪は植物に影響を与えていないことをプレイヤーに伝えたか？
- ［必須］プレイヤーにしぐれの存在を印象づけたか？

第１幕　第４場：龍神湖と龍神の滝

この場面の目的：原因となるメイジが山の中にいることを伝える。

PC 達は龍神湖に到着します。《精霊》《原質》のいずれかを 1 レベル以上持っているか、〈霊感〉を 2 レベル以上持っている PC は、ここが結節であることに気付きます。この結節を《原質》の魔法により調査する(難易度 4、1 成功以上)と、この結節はレベル 3 であり、ここに蓄えられた精髄は龍神村を覆う魔法と同じ響鳴を持つメイジによって定期的に抜き出されていることがわかります。PC に与えられている依頼の内容を考えると、この結節の資源価値がどれほどかが問題になりますが、「確保できたらそれに越したことはないが、立地条件が悪く、精髄が希薄すぎて力杯として持ち出すことができないため、価値はさほど高くない」としておきます。この結節の存在は、シナリオの最後で科学技術結社との交渉の取引材料に使われる可能性もあります。

龍神滝にも PC は向かうでしょう。そこで PC は芽依子に話してもらった通りの龍神伝承の表向きの内容が記された看板を見ることになります。

この 2 箇所では特に誰かと会うイベントは発生しません。

[Check Point]

- ［必須］結節の存在を認識させたか？

第１幕　第５場：医者の娘

この場面の目的：PC を橘診療所に向かわせる。

PC が芽依子と一度社で会った後、村の中心部の集落内を移動しているとき、この場面が始まります。

集落の中の空き地で 5 人ほどの小学生ぐらいの子供達が遊んでいます。そして、それを見守りつつ、岩の上に腰掛けて本（古典文学全集）を読んでいる芽依子がいます。PC 側から芽依子に話しかけるなら適当に世間話をして下さい。また、プレイヤーが特にそういうそぶりを見せないようなら、芽依子の側から、「おや、旅の方々、また会ったね」とでも話しかけて下さい。ちょっと世間話が進んできたところで、子供の悲鳴が聞こえてきます。木に登って遊んでいた子供の一人が木から落ちてしまい、足をくじいてしまったのです（軽い捻挫です）。芽依子は素早く駆け寄って応急手当をし、きちんと手当をするため自分の家（橘診療所）に連れていきます。この際、PC は芽依子についていって診療所に向かっても構いませんし（芽依子は特に嫌がりません）、診療所に向かう芽依子と子供と別れても構いません。また、PC が魔法を使用して怪我を直してしまうかもしれません。ただし、いかなる場合でも、芽依子は自分の家が診療所であることを PC に必ず伝えて下さい。

PC が芽依子についていって診療所に向かうのであれば、第７場に進んで下さい。PC が芽依子と一旦別れるのであれば、第６場に進んで下さい。

なお、この場面は PC 達を橘診療所に誘導するのが目的です。もし PC が医者のアーキタイプを持っているなどの理由で自分から橘診療所に向かう行動を起こしているのであれば、この場面を設ける必要はありません。その場合、芽依子が橘診療所の娘であることは診療所に着いてから判明します。

[Check Point]

- ［必須］芽依子が橘診療所の娘という立場であることを PC に伝えたか？
- ［任意］PC は橘診療所に向かったか？

第１幕　第６場：乱暴運転の医者

この場面の目的：科学技術結社員の誠史郎と PC を会わせ、会合の約束をとりつける。

この場面は、芽依子が橘診療所の娘であることを知った後か、第２場で PC がしつこく芽依子を追いかけた場合に発生します。PC がすでに橘診療所に向かっている場合、この場面は発生しません。

PC が道路を歩いていると、突然脇道から軽トラックが発進してきてぶつかりそうになります。先頭を歩いていると思われる PC 一人は、〈敏捷〉＋〈警戒〉で難易度 6 の判定を行って下さい。その PC はトラックを避けようとしてまたはトラックに接触して転倒します（判定の結果に応じて多少状況は変わるでしょうが、とりあえず PC は転倒します）。

トラックを運転していたのは往診中の橘診療所の医者であり科学技術結社の一員でもある橘誠史郎です。誠史郎は車を止めてすぐに下りてきて謝罪し、名刺（橘診療所の医者である旨が書かれています）を PC に渡し、自分は医者であるから診察しようと言います。ここで、その場にいる中で〈霊感〉が最も高い PC は自動的に、そうではない PC は〈知覚〉＋〈霊感〉で難易度 6 の判定を行って成功すれば、誠史郎がメイジであることがわかります。この時点で、プレイヤーは彼が科学技術結社の一員であることを見抜くでしょう。もしプレイヤーが初心者であれば、ストーリーテラーの方から彼が科学技術結社の一員である可能性が高いことを教えて下さい。とりあえず PC は誠史郎の診察の申し出を拒否するでしょう（診てもらったとしても別に構いませんが）。そうすると、誠史郎は、何もなしというわけにはいかないので、往診が終わる夜（すでに夕方～夜であれば 1 時間後ぐらい）に診療所の方へ来て欲しいと言います。

PC は、誠史郎が自分たちを攻撃しようとしていたのではないか、もしくは誠史郎の申し出が自分の本拠地に誘い込む罠ではないかなどと疑惑の目を向けるかもしれません。そうした場合、誠史郎は今 PC に危害を

与える気は全くないと言明します。ここで、「科学技術結社であれ伝統派であれ、メイジは通常嘘をついたり騙したりはしない」というのが世界観上一般的事実としてあるということをプレイヤーに確認しておいて下さい。（メイジは周囲の世界を自らの意志に従わせる存在です。嘘をつくことは、自分の意志と異なる内容を世界に表明することであり、そのようなことをしていては自分の意志通りに世界を変えることはできません）また、メイジとしての立場に関わる質問を PC が誠史郎にした場合は、その話は後できちんとしようと言います。誠史郎は往診中なので、あまり PC に引き留めさせないようにして下さい。

PC が橘診療所に後で行くことを誠史郎と約束し、誠史郎と別れればこの場面は終了です。PC がその時間に橘診療所に向かったら、第８場に進んで下さい。もしここまでに未解決の場面があるなら第８場に進む前に解決しておいた方がよいでしょう。

この場面に入る前、PC が芽依子を追いかけていた場合は、とっくに芽依子は見えなくなっています。足跡を追いかけていくと橘診療所にたどりつきます。もちろん誠史郎は往診中で不在です。もし PC が芽依子と話をすることを望むのであれば、診療所の待合室で適当に世間話をさせて下さい。この時点では、芽依子にとって PC は信用に足る人物では全くないので、PC を適当にあしらおうとし、自分の生い立ちや伝承に関することも表向きの話しかしません。

[Check Point]

- ［必須］誠史郎は科学技術結社のメイジであることをプレイヤーが認識したか？
- ［必須］橘診療所に出向いて誠史郎と会合を持つ予定が立ったか？
- ［必須］誠史郎は現時点で PC に敵意を向けていないことを示したか？

第１幕　第７場：芽依子の父

この場面の目的：科学技術結社員の誠史郎と PC を会わせ、会合の約束をとりつける。

この場面は、第５場で PC が芽依子についていって診療所に向かった場合や、何もない状態から PC が診療所に向かう行動をとったときに発生します。第６場をすでに通過している場合この場面は発生しません。

PC は橘診療所の前に到着します。橘診療所の外見の描写は原作を参考にして下さい。

芽依子と怪我をした子供とともに診療所に来た場合、診療所敷地の中に入ったところで、往診に行っていた橘誠史郎が軽トラックに乗ってやってきます。PC だけで診療所に来た場合、道の反対側から怪我をした子供をおぶった芽依子がやってきて、また診療所の方からはこれから往診に出ようと誠史郎が扉を開けて出てきます。いずれにしても、診療所の敷地に入ったところで、PC と誠史郎と芽依子と足を怪我をした子供が顔を合わせます。ここで、第６場の第３段落に書いてある要領で、PC に誠史郎がメイジであることを見抜かせて下さい。とりあえず、誠史郎は芽依子におかえりを言い、芽依子から子供の怪我を聞いて、一旦中に入って治療を行おうとします。なお、芽依子と誠史郎は下の名前で呼び合います。芽依子と誠史郎が身内であることを印象づけるようにして下さい。PC に対しては君(達)も怪我や病気で来たのか、と尋ねます。PC は特にそういうわけではないと答えるでしょう。そうすると、誠史郎はまた往診に行かなければならないので夜に皆でまた来て欲しいと言います。

子供の治療が終わって誠史郎が往診に出かけると、芽依子が後に残ります。PC も残ろうとするならば、（歓迎の）準備をしてから来て欲しいのでと芽依子が頼んで PC を追い出します。

後で来いというのは罠でも仕掛けるつもりかと疑いの目を向けたならば、誠史郎は全くその意図はないと言明します。芽依子にその目を向けたならば、芽依子は科学技術結社も伝統派も昇華戦争のことも知らないので、芽依子は何のことかわからないという顔をします。

PC が夜また診療所に向かったら第８場に進んで下さい。ただし、ここまでに未解決の場面が残っているならばそちらを先に解決して下さい。

[Check Point]

- ［必須］誠史郎は科学技術結社のメイジであることをプレイヤーが認識したか？
- ［必須］誠史郎と会合を持つ予定が立ったか？
- ［必須］誠史郎は現時点で PC に敵意を向けていないことを示したか？
- ［必須］芽依子は誠史郎の身内でおそらく娘であることを PC が認識したか？

第１幕　第８場：科学技術結社員・橘誠史郎

この場面の目的：誠史郎との会談によって、科学技術結社の目的を知る。

誠史郎と会う約束をし、その時間に PC 達は橘診療所に向かいます。もし PC が芽依子が誠史郎の娘であることを認識していないのであれば、敷地の門のところで芽依子が出迎えてくれて、そこで PC は芽依子が誠史郎の身内であることに気付きます。もう芽依子が誠史郎の身内であることを気付いているのであれば、特に出迎えはありません。

診療所の扉のところには、「歓迎 伝統派御一行様　どうぞお入り下さい」という悪趣味な張り紙がしてあります。PC が中に入ると、待合室の中に料理が置かれたテーブルが置かれており、それを囲むように待合室のソファーが配されています。ソファーの一角にスーツを着た誠史郎が座っていますが、PC 達が入ってくるのを見ると立ち上がって出迎えます。芽依子が出迎えていた場合は芽依子はここで立ち去ります。そうでない場合は、芽依子はこの場にいません（誠史郎に席を外すよう言いつけられているためです）。

「ようこそ龍神村へ。私は科学技術結社に属する橘誠史郎と申す者だ」と言って自己紹介をし、お互い聞きたいこともあるだろうからこのような場を設けた、と言い、料理を勧めます（疑り深い PC のために、ちゃんと毒味もしてみせます）。ちなみに、料理は基本的にこの村で採れた物から芽依子が作ったもので、野菜メインの質素なものです。

誠史郎は多少常識はずれな所を見せながらも（PC とはどっちもどっちでしょう）、友好的に PC と接します。PC が邪険な態度をとったとしても特に気を悪くすることはありません。PC からの質問にはだいたい以下のような返答をします。

- 科学技術結社の目的は何か？

→　この村の異常気象の監視と原因調査と解消である。

- 妻はいないのか？　芽依子は本当に娘か？

→　妻はいない。芽依子は私と血は繋がっていないが、正式な養子である。娘には違いない。とても良い娘だ。

- 芽依子はメイジか？

→　覚醒しておらず、メイジではない。メイジのことも知らないはずだ。

- 芽依子は何者か？　（不老不死であることを指して）

→　（とぼけて）私の娘だ。

- 異常気象の原因は何と考えているか？

→　破壊の徒がこの地に住み着いているためと考えている。

- どのような解決法を考えているか？

→　それは秘密だ。ただ、私は医者だから、人を殺すという解決策はとらない。人殺しの片棒をかつぐことはあるが。（「私は医者だから」は彼の口癖です）

- なぜ芽依子を養子にしたか？

→　親を必要としていた芽依子を放っておけなかったからだ。（これは半分事実です。もう一つの理由は、不老不死である芽依子はこの村の異常気象の原因に深い関わりがあると考え、芽依子を自分の影響下におこうとしたためです。もちろん誠史郎はこの理由を明かしません）

- 龍神天守閣を買収した理由は？

→ ノーコメント。(本当の理由は女将である佐伯つぐみをフリーにするためですが、あまりに個人的な理由なので表にしません)

- 佐伯つぐみは結社員か？

→ 科学技術結社とは無関係の眠れる者だ。

- この土地に魔法的な資源はあるか？

→ 大したものはないだろう。

誠史郎の方からは、PC に対し、龍神天守閣を乗っ取った理由と、伝統派の目的を聞いてきます。これに対しては PC がはぐらかそうが馬鹿正直に本当のことを言おうが別に構いません。誠史郎は、あからさまに攻撃的な態度をとるか、連れ合いとして狙っているつぐみを奪おうとする意志を PC が見せない限り、とりあえず PC の説明に納得します。自身およびつぐみに直接影響を及ぼさないようであれば、誠史郎は PC のこれからの行動を特に止めようとはしません（誠史郎は武力がないので、実際のところ止めたくても止められないのですが)。

話がだいぶ弾んだところで、誠史郎はデザートとして、テーブルの真ん中の皿にかかっていた布巾をのけて芽依子謹製のスイートポテトを出し、「これは娘の自慢の一品だ。この村で取れた取れたてのサツマイモを使っている」と言って PC に勧めます（本当にスイートポテトを用意してこの場で取り出すと、非常に高い演出効果が得られます)。他の料理が野菜中心で精進料理のような味気ないものが多いなかで、このスイートポテトはとても美味です。ところで現在は 2 月ですから、上記セリフの下線部のところに違和感を感じたプレイヤーがいるでしょう（もちろん狙ったセリフです)。そうしたら、誠史郎は、本書２．２．節に述べられているようなこの村の特殊な植生を説明し、その理由として「この村の異常気象は人間を痛めつけようとする意図を持った魔法によるものである」という彼の見解を述べ、「・・・であるから、この異常気象は正されなければならない」と、自分の立場の正当化をします。

PC（またはプレイヤー）がスイートポテトを食べ終えて一服したところで、話が切り上がり、次の場面へと進みます。

[Check Point]

- ［必須］科学技術結社の立場を PC に伝えたか？
- ［必須］芽依子が誠史郎の身内であることを PC は認識しているか？
- ［推奨］プレイヤーは十分誠史郎から情報を引き出したか？
- ［推奨］村の異常気象に関する誠史郎の見解を PC に伝えたか？

第１幕　第９場：夜道

この場面の目的：龍神（しぐれ）に会える場所と時間を芽依子から教えてもらう。

食事会が切り上がったところで、誠史郎は PC 達を送っていこうとします。ただ、外に出ると芽依子が待ちかまえており、芽依子が「私が送っていく」と言い張ります。それに対し誠史郎が「芽依子も男に関心を持つようになったか」などとしょうもないことを口走り、芽依子にはり倒されます。そして芽依子は PC と一緒に龍神天守閣に向かいます。PC が送るのを断ったとしても、無理矢理ついてきます。その道中の芽依子との会話がこの場面です。

この場面の会話では、PC の側から「スイートポテトは美味しかったよ」というように、スイートポテトの

話題を振ってくれるのが理想です。そうすると、芽依子は「材料が良かっただけだ」と謙遜した上で、「こんな雪に覆われた村でも作物がとれるのは、龍神様のご加護があるためだ」と言います。さらに、「龍神様は今でもこの村にいて、村を見守って下さっている」と言います。そうすると、PC は龍神が天に昇ったことになっている龍神伝承との相違を指摘するでしょう。そうなると、芽依子は、自分はかつて龍神様に仕えていたことがあると答えます。龍神に会う方法について PC が尋ねたならば、芽依子は PC が龍神に敵対する意図がないことを確認した上で、翌日の午前に山の中の村を見晴らす高台（原作でも重要な、石塚がある場所）に行くように言います。また、村を苦しめているのは龍神の仕業ではないかなどと龍神を非難するようなことを PC が言った場合は、一度龍神様に会ってみればよいと、同じように石塚のある場所に行くよう指示します。この石塚の場所は、定期的にしぐれが墓参りに訪れている場所です。

PC の側から話を振ってくれなかったならば、芽依子は PC に、PC は何者なのか、PC と誠史郎との関係は何なのかを聞いてきます。これはどのように答えても構いません。芽依子は覚醒していないので、メイジのことを説明しても理解はしてもらえませんが、「なんだかわかったようなわからないような説明だな」などと言ってとりあえず納得？してはもらえます。これらの会話を行った後、「橘の娘になって 3 年の間に、この村が変わったような気がする。雪の辛さに不満を持つ人が現れたり、村の外に出ようと考える人が増えてきたような気がする」と述べます。そして、「龍神様は今でもこの村にいて、村を見守って下さっているのに」と言います。そこから先は PC の側から話を振ったときと同様です。また、PC の側から話を振ったときでも、PC や誠史郎の正体に関する会話や、誠史郎が村に来てからの村の変化の話題を話しておくのはシナリオ上有益です。また、芽依子が誠史郎の実の娘でないことを PC が知らないのであれば、その辺は適宜芽依子が説明します。

PC が龍神（しぐれ）の居場所を伝えられればこの場面の目的は果たしたことになります。ほどなくして一行は龍神天守閣に到着し、PC と芽依子は別れます。これにて第 1 幕は終了です。また、龍神との会合に芽依子を誘った場合は、芽依子は「龍神様とはもう会わない約束をしている」と言って断ります。

続きは第 2 幕です。ただし、PC がこの場面中龍神に対して敵対する意志を明白に示したときは、芽依子は黙り込み、沈黙のままに一行は龍神天守閣に到着し別れます。その場合は、第 5 幕に進み、龍神および芽依子を輪廻の環に帰すことで物語を終わらせる展開となります。

[Check Point]

- ［必須］龍神様（しぐれ）と会える場所と時間を伝えたか？
- ［任意］誠史郎が来てから村の雰囲気が変わったことを伝えたか？

第 2 幕　第 1 場：龍神の心の道

この場面の目的：しぐれの心影へ PC を誘う。

橘父娘と会った翌日、PC 達は“龍神様”に会いに山の中に入ります。目的地の高台までは山道を 3 時間ほどの行程です。山道に入って 2 時間ほどで、動物達の群が行き来した足跡が山道に沿ってついているようになります。そこを先に進んでいけば高台に到着します。

森が開ける直前で高台が見えるようになると、一人の少女（しぐれ）が崖の方を向いてかがみ込み、手を合わせて拝んでいるのが見えてきます。動物達はいません。ここで、〈知性〉＋〈警戒〉の難易度 6 の判定で 1 成功以上した PC は、この少女が第 1 幕第 3 場で登場した少女と同一であることがわかります。

森が開けたところ（少女まで 20 m ほどです）まで出ると、少女の周囲半径 5 m に目には見えない結界が張られていることが〈霊感〉1 レベル以上を持つ PC はわかります。《精霊》の【領域】を持つ PC は、この結界の向こう側が影界につながっていることがわかります。

結界のこちら側から声をかけたりしても向こう側には届きません。結局 PC は結界を踏み越えるしかありません。

結界を踏み越えた向こう側は真っ暗で足下に何もない空間となっています。踏み越えた PC はその空間の中をゆっくりと落ちていきます。落ちていく下の方に、先の少女が浮かんでいます。彼女は泣きながら、「こんな夢、もう嫌です・・・」とつぶやきます。しかしそのつぶやきはこの空間を響きわたり、PC の耳に焼き付きます。そして、落ちていく PC の身体が少女の身体に引き寄せられ、吸い込まれていきます。吸い込まれていく PC は激しい耳鳴りに襲われ、一瞬気を失います。目が覚めた PC 達は、原作 Legend 編に相当する、過去の事件を再現したしぐれの夢–心影–の中に入り込んでいます。次の場面に進みます。

なお、しぐれの心影世界では、自然現象に見立てた魔法（地震、落雷、木からの発火など）は偶然魔法、科学技術を焦具として利用した魔法は破則魔法として扱って下さい。また、心影世界では静的現実があまり強固でないので、発生する〈矛盾〉は全て半分（端数切り捨て）にして下さい。（注：これは本シナリオでの特殊ルールです）　このルールは、第４幕での心影世界内の場面でも適用します。

[Check Point]
この場面は一本道で、特に注意する点はありません。

第２幕　第２場：緑と柵に覆われた龍神村

この場面の目的：来た場所が過去の龍神村を再現した心影であることを示す。芽依子が巫女として過去の龍神村に存在していたことを示す。

目が覚めた PC 達は、晴れ渡った青空の下、青々とした山々に囲まれた場所に居ます。地上に雪は全くなく、季節は暑い夏です。PC 達のいる場所は、元々いた高台と同じです。ここで、《精霊》を持つ PC は、ここが何者かのメイジの精神世界（心影）の中であることがわかります。また、《時間》を持つ PC は、この世界が実世界の時間とは独立に動いていることと、この世界が実世界で 500 年ほど前の出来事を真似て構築されていることがわかります。

高台から下を覗くと、過去の龍神村（龍神の里）を望むことができます。この時点は、龍神祭最後日の前日の昼間で、祭の準備と防壁の設営のまっただ中です。

里に下りていくと、集落は柵に囲まれており門が設けられています。そして、PC 達は入り口の門のところで「お前達は何者で、この里に何の用か」と槍を持った別の村人に止められます。PC 達が何と答えようと（普通は旅の者だとでも答えるでしょう）、今この里には入れられないと答えます。押し問答になりかけたところで、集落の中から祭服を来た芽依子（鳳仙）が現れます。PC に〈知性〉＋〈警戒〉で難易度 6 の判定をさせて下さい。いかなる成功数であっても、現れた鳳仙と芽依子は同一人物に見えます。村人に、「鳳仙殿、かの者は・・・と申しておりますが、いかがいたしましょうか」などと喋らせ、「鳳仙」という名前をアピールして下さい。また、PC が鳳仙に彼女が芽依子だと思って話しかけたとしても、鳳仙は PC を全く知りません。鳳仙の PC に対する怪しみを増すだけとなります。

結局、鳳仙は「今この里は夜盗共の襲撃を警戒し、しばらくは誰も入れるわけにはいかぬ」「幸い今は日も高く、速やかにこの里を離れるように」と、PC を里に入れることを拒みます。対夜盗戦の支援を申し出ても、鳳仙をはじめとする村人は内通を警戒し、申し出は断られます。PC は引き下がるしかありません。

また、外から龍神の社へ向かう道は途中崖が崩れていて通れなくなっており、龍神の社に向かうことはできません。龍神天守閣に向かうことは可能であり、そこには原作通りの湯治場が存在しています。龍神天守閣に PC が行ったならば、そこのおばあさんから龍神祭の内容などの情報を聞き出すことも可能です。

龍神の里に忍び込むといった行動を PC が取った場合は、すぐに見つかり、侵入者として村人から攻撃されます。早々に PC を撤退させて下さい。

最終的に、その日は日が暮れてしまい、PC は村から離れて野営することになります（村の目の前で野営しようとした場合は弓で威嚇されます）。次の場面に進みます。

[Check Point]

- ［必須］この場所が心影であり、現実の過去ではなく過去をもとにした精神世界であることをプレイヤーに理解してもらったか？
- ［必須］芽依子が過去の世界に「鳳仙」という名前で居たことを示したか？

第２幕　第３場：夜襲

この場面の目的：夜盗に襲撃され、心影世界から追い出される。

野営をしている PC 達は、夜も早いうちに夜盗に見つかり、襲撃されます。PC 達が気付いたときには 10 人ほどの長刀で武装した夜盗に囲まれています。夜盗のリーダーらしき者は、「龍神の里に逃げ込まれると面倒だ。男は殺し、女は捕らえよ。女も逃げられそうなら殺せ」（ただし、PC の全員が同一の性別であれば、「全員殺せ」となります）と指示します。そして夜盗達は攻撃をしかけてきます。

夜盗

能力:（身体）全て 3、（社会、精神）全て 2
技能:格闘 2、回避 1、近接武器 2、警戒 1
意志力:4
武装:長刀（〈筋力〉＋3（致）または〈筋力〉＋1（打））、革鎧（防具値1）
※ 4負傷段階以上のダメージを受けると戦意を喪失し戦闘から離脱する。

PC 側が勝利することのないように人数バランスを調整して下さい。PC 側が全員戦闘不能（死亡する、〈重傷〉以下の負傷段階に陥る、気絶する、死んだ振りをする、魔法によるテレポートや透明化などで戦闘から離脱する、など）になったら、意識を保っていた PC も全員気を失い、元の実世界に戻されます。

PC が気が付くと、元の実世界の高台で倒れています。時間はその日の夜で、天候は激しい吹雪です。また、心影世界で受けていた傷は実体の傷ではありません。打撃ダメージは消滅し、致死ダメージおよび再生不能ダメージは打撃ダメージへと軽くなります。ただし、矛盾により受けたダメージは例外で、そのまま残ります。心影世界で死亡した者は 7 段階の打撃ダメージを受けた状態で復活します。斬られた服などの装備品は全て元の状態に戻っています（魔法の倣果により変化させたものは除きます）。

[Check Point]

- ［必須］夜盗の戦闘能力を PC に示したか？

第２幕　第４場：過去の真実

この場面の目的：芽依子に過去の事件を語らせる。

激しい吹雪の高台で目が覚めた PC 達は、かなり危険な状態にいるはずです。身体はぼろぼろになっているところに激しい吹雪です。特に魔法的な対処をしない限り、この高台で打撃ダメージを回復するのに必要な休息を得ることはできません。逆に、吹雪の中身動きができなくなっている PC は、1 時間ごとに〈体力〉＋〈生存術〉の難易度 6 の判定をし、失敗すると寒さにより 1 段階の打撃ダメージを受けます。

1 時間ほどすると、PC 達が龍神天守閣に帰ってきていないことを知った芽依子が様子を見に下から行灯を持って登ってきます。芽依子は PC と合流すると、凍えている PC には持ってきた焼酎のお湯割りを気付けに

飲ませ、一緒に山を下ります。芽依子は腕力があるので PC 一人くらいならおぶっていくことも可能です。

PC に特に大きな外傷はないはずなので、下りていく先は凍えを取れる温泉のある龍神天守閣です。つぐみは外出しており無人です。ちなみに、橘誠史郎も外出しており、二人とも帰りは翌朝の予定とそれぞれの家でメモが残されています。

龍神天守閣に着いた一行は、温泉で凍えをとりつつ、芽依子と話をすることになります。芽依子は、PC の心影の中での体験を聞くと、それは過去に実際にあったことだと言い、過去の事件の全貌を語ってくれます。また、PC が酷い目に会ったことについては、そのつもりであの場所に行けと言ったわけではないと弁解し、結果として酷い目に会わせたことを謝罪します。

語ってくれる過去の事件の内容は、原作 Legend 編に準じます。ただし、芽依子は“天罰”が龍神本人によって引き起こされたものなのか、それとも龍神とは別に“天”が存在してそれが天罰をもたらしたのかについては確信を持っていないことに注意して下さい。しかし、メイジである PC はその天罰が龍神本人に由来していることに気付きます。もしプレイヤーがメイジ初心者であるなどで気付いていないようならば、〈知性〉＋〈宇宙論〉の判定を行わせて下さい。成功した PC のプレイヤーに対し、村の異常気象を含めた“天罰”は、自身を神と見なす世界観を持ったメイジが神としての禁を破ったために、無意識のうちに引き起こしてしまっているものだと予想される、と伝えて下さい。

過去の事件の説明が終わったら、引き続き次の場面に移ります。

[Check Point]

- ［必須］芽依子の正体が鳳仙で過去の事件に関わった一人であることを話したか？
- ［必須］龍神があの少女であり、“天罰”は神と人の禁が破られたと感じた龍神によって引き起こされたものであることをプレイヤーが理解したか？

第２幕　第５場：未来の選択

この場面の目的：龍神、芽依子、この村をどうしたいか PC に決めさせる。

過去の事件の説明に引き続き、芽依子は今の自分の立場を説明します。すなわち、芽依子は兄の生まれ変わりがいつか何らかの形で事件の終止符を付けるという先見を得ていて、それを待っていること。今および今までの兄の生まれ変わりは事件の終止符を付けてくれなかったこと。橘家の娘になっているのは、兄の生まれ変わりが村にやってくる時に村の社会での立場を持っていた方が会うのに都合がよかったからであること。そして、今の兄の生まれ変わりは事件を終わらせてくれなかったため、間もなく橘家の娘という立場を捨てなければならないことを説明します。そして、PC 達に、自分が橘家から穏便に離れる手伝いをして欲しいと頼みます。単純に家出するだけだと大騒ぎされて、山狩りなどをされてしまう。それは自分や今でも山にいる龍神様にとって良くないから、と説明します。

芽依子のこの頼みに対して、PC のとりうる立場としては以下の 3 通りが考えられます。

(1) 頼みを引き受け、この村を現状のまま保つことに同意する。
この場合、誠史郎と芽依子の立場を考えれば、単に家出を手助けしておしまいというわけにはいかず、村を変革しようとしている誠史郎を追い出さなければなりません。夢の語り部などの伝統主義的な PC が多い魔法団でこれが選ばれることが多いでしょう。これを PC が選んだ場合、第３幕に進みます。

(2) 頼みを断り、天罰に囚われた龍神や芽依子やこの村を救おうとする。
これが最も普通の展開でしょう。この場合は誠史郎が味方になってくれます。原作しぐれ編と同様、再び龍神の心影に入り込み、天罰が起きない夢を見せた上で、龍神を説得するという展開になります。これを選んだ場合、第４幕に進みます。

(3) 頼みを断り、事件の責任は神を気取ったメイジにあると考え、龍神の少女を抹消することで事件の解決を目指す。
入滅教団や天上聖歌団などの武断的な流派の PC が多くいる魔法団でこれが選ばれる可能性があります。この展開では芽依子が主要な敵として PC の前に立ちはだかります。これを選んだ場合、第５幕に進みます。

この選択がなされたら、第２幕は終了です。

第３幕　第１場：誠史郎の目的

この場面の目的：芽依子にとって誠史郎が有害な人物であることを芽依子 PC ともに理解させる。

芽依子は、将来兄の生まれ変わりが現れて事件を解決してくれるまで、この村が今まで通りであることを望んでいます。しかし、現在芽依子の父親となっている誠史郎は村および村人の現代化と異常気象の解消を目的としており、芽依子の希望とは全く相容れません。メイジという存在を理解していない芽依子はこのことをわかっていないので、これは PC の側から説明してあげなくてはなりません。

プレイヤーが十分理解していて、芽依子からの頼みを受けたときに、ただ家出するだけではなく誠史郎を村から追い払う必要があることを芽依子に伝えることができたなら、この場面の目的は達せられています。もしプレイヤーも理解していないようなら、芽依子と今後の相談をはじめたところで、最初の依頼主であるヴァーチャル・アデプトのメイジから連絡が来て現状の報告を求めてきます。そこでの PC とヴァーチャル・アデプト NPC との会話で、誠史郎は追い出さなければならない人物であることをプレイヤーに説明して下さい。

誠史郎が村の中に置いておくわけにはいかない人物であることを芽依子が納得したならば、対策を練るために家の中を調べたい、ちょうど今日は誠史郎は出かけていて明日の朝まで帰ってこないし入院患者もいない、と PC を橘診療所の調査に誘います。そして次の場面に進みます。

なお、この第３幕は、本書に書かれている内容以上のうまい作戦をプレイヤーが思いついたなら、そちらを採用しても構いません。

[Check Point]

- ［必須］芽依子は誠史郎を村から追い出さねばならないことを理解したか？
- ［必須］PC は芽依子とともに橘診療所に向かったか？

第３幕　第２場：橘診療所探索

この場面の目的：社会から離れる際に身代わりとして使う人形を見つけさせる。

PC と芽依子は橘診療所に行き、診療所内部を捜索します。ストーリーテラーが望むなら、診療所内部の地図を作るとより臨場感が増すでしょう。ここでの PC の目的は誠史郎の行動の予測となりそうな資料を見つけることにあるはずですが、日誌や科学技術結社員としての記録などの資料は全て誠史郎のノートパソコンに入っていて誠史郎本人が持ち歩いているため見つけることはできません。誠史郎のデスクからは、鍵のかかった引き出しの奥から誠史郎とつぐみとのツーショット写真が出てくる以外にめぼしいものはありません。

捜索の過程で、PC は開かずの間となっている 3 m× 2 m ほどの広さの厳重に施錠された一角を発見します。芽依子もこの場所に入ったことはありません（芽依子は機器に疎いので、鍵開けなどもできません）。この鍵は PC に開けてもらわなければ困るので、鍵開けに必要な判定は PC で成功しそうなものを使用して下さい。《転変》に通じたメイジが PC にいれば、パスワード式の鍵をすぐに開けることができます。この場合、パスワードは「tsugumi」です。

鍵を開けて中に入ると、人がちょうど入れるくらいの大きさのプラスチック製の箱が 2 つ置いてあり、上に「火気厳禁」と大書してあります。箱には埃が付いており、しばらく手を触れた様子はありません。箱を開けると、中から誠史郎と佐伯つぐみの死体――に見える物――が出てきます！　これは、クローン技術で作られた人形で、特定の人物を死んだことにするために身代わりの死体として科学技術結社が用いているものです。このことは箱の内側に取扱説明が書かれていて判明します。箱に書かれている説明によれば、箱ごと燃やすと（ちなみに、箱の材質はニトロ修飾された特殊プラスチックで、灰を残さず非常に良く燃えます）ちょうどよい死体ができる、とのようです。箱に付いているタグから、誠史郎の人形は 5 年前、つぐみの人形は半年前に製作されたものであることがわかります。

さらに周囲を調べてみると、箱から導火線が壁の方へ走っています。高い〈科学技術〉による調査や、《照応》や《物象》の魔法を用いた調査を行うと、この建物のあちこちに火薬がしかけてあり、建物を一度に炎上させることが可能なシステムが構築されていることがわかります。このシステムは、急遽撤退しなければならなくなった際に跡を残さないために設けてあるシステムです。また、誠史郎は急遽駆け落ちしなければならなくなった際に利用するつもりでいました。ともあれ、このシステムと人形を PC は利用することができます。PC に作戦を立てさせて下さい。なお、人形を別人のものに変えるのは、《物象》または《生命》3 レベル以上あれば可能です。それが無くとも、人形に油を注いでおくなどして燃やし尽くすようにしてしまえば、誰のものか区別はつかなくすることは可能です。

[Check Point]

- ［推奨］誠史郎とつぐみの関係を正しく推測させたか？
- ［必須］PC は芽依子を村社会から離脱させ、誠史郎を村から追い出す作戦を立てたか？

第３幕　第３場：橘診療所炎上

この場面の目的：誠史郎を村から追い払う。

この場面は PC が立てた作戦の実行を行います。PC の作戦次第で状況は大きく変わるので、それぞれに合った解決を行って下さい。ここでは、理想的な作戦の例とその解決を示します。

まず、つぐみの人形に細工をし、芽依子の人形にするか、芽依子と区別ができないようにします。次に、翌日の朝に誠史郎が帰ってきたところで誠史郎を人目につかない山の中に呼び出します。その隙に芽依子は診療所を離脱して、診療所を炎上させます。芽依子は PC と合流し、誠史郎に対して決別を宣言させます。

この作戦をとった場合、診療所が炎上したのを知った時点で誠史郎は概ね PC が何をしたのかを理解しま

す。芽依子は、祭服を着て誠史郎の前に現れ、「龍神信仰をないがしろにする者に天罰が下った。速やかに立ち去るがよい」と宣言します。誠史郎は負けを認め、つぐみと連絡をとり、誠史郎が生きていたことを知って安心のあまり号泣するつぐみを連れて龍神村を去っていきます。

終幕：幻の村

ほどなくして PC は村を離れることになります。芽依子が影から見送ってくれます。

PC が村を離れた後しばらくすると、龍神村との連絡が一切できなくなります。「龍神村」のバス停も消滅し、龍神村付近に入ったときの天候異常も、龍神村に向かう道も消滅してしまいます。これは科学技術結社が周囲の囲い込みを強化し、龍神村を孤立化したことによるものです。そうして、孤立した中で龍神村はいつまでも存在し続けることでしょう。そういう村がこの世に一つぐらいあってもよい・・・これが PC の出した結論です。これにて、シナリオは終了です。

第４幕　第１場：作戦会議

この場面の目的：再び心影に突入する作戦を PC 達に立てさせる。心影内で夜盗を撃退する作戦を立てさせる。

龍神の少女を解放するのは一筋縄ではいきません。原作とは違い、龍神であるしぐれと PC 達は全くの赤の他人であり、しぐれを説得しようにも PC に対し心を開いてくれる理由がありません。足がかりとなるのはしぐれの心影だけです。

とりあえずは、PC 達と芽依子と NPC のメイジの誰か（誠史郎、依頼者であるヴァーチャル・アデプト、PC の〈導師〉など）を交えて作戦会議を開かせて下さい。そこで、NPC のメイジを使って、「“龍神”の心影にもう一度入り込む以外に“龍神”の心を開かせる手段はない」という方に議論を持っていきます。しぐれの心影は、“天罰”の発端となった過去の事件の再現です。そして過去の事件をまた再体験することで再度罪の意識を新たにし、“天罰”を外の世界に振りまく、そしてその魔法によって発生した矛盾によって心影が発生…という循環をたどっています。ですから、この循環を断ち切るには、一度心影の中での事件に介入し、“天罰”が発生する必要のない結末に持っていく必要があります。ここで、PC 達の介入によって過去の事件の再現を防いだことを“龍神”に見せつけることで、“龍神”に PC 達の言うことに耳を傾けさせることが可能になります。ただし、現時点ではそこまでいった後 PC がどのような言葉でもってしぐれを説得すればよいかプレイヤーに見当がついていないかもしれませんが、別にそれでも構わないので、NPC に「……それからどう説得するかは心影の中での相手の反応を見てから決めればよい。今はそれよりもどのように過去の事件を止めるかだ」のように発言させ、議論を無理にでも先に進めてしまってください。ここで止まっていても話が進みません。

過去の事件の中で、“天罰”の原因になったのは、(1) 芽依子の兄の白桜が龍神の妹の菊花と通じ合ったこと (2) 夜盗の襲撃により龍神祭が中断し、異界に帰るべき時に龍神姉妹が帰れなかったこと の 2 点です。PC 達一行はこの 2 点の両方を止めなければなりません。しかし、(1)については、芽依子も心影に入り、妹の責任で兄を止めると主張します。これに異議を挟む PC はいないでしょう。PC が担当すべきは(2)です。PC 達は、龍神祭の途中で起きる夜盗の襲撃を龍神の目の前で見事に撃退しなければなりません。撃退する方法はプレイヤーに決めてもらって下さい。これを決めるのがこの場面の目的です。夜盗の人数は 100 騎で、戦闘能力は第２幕第３場での値と同じです。ただし、夜盗の長は【能力】・【技能】・〈意志力〉全てに +1 して下さい。なお、次の心影が発生する時期は、芽依子の見立てにより大体 3 日後と判明します。武器弾薬の調達やエーテルキャノンの組立てには十分な期間です。夜盗の撃退をしぐれに印象づける必要があるので、できるだけ見栄えのよい作戦が望ましいです。そして、立てた作戦に従って、3 日後の心影突入に向けた準備を PC 達にさせて下さい。

[Check Point]

- ［必須］心影に突入する決意を PC 達は固めたか？
- ［必須］夜盗を撃退する準備を整えたか？

第４幕　第２場：緑に包まれた龍神の里、再び

この場面の目的：芽依子とともにしぐれの心影に入り込み、鳳仙と一体化した芽依子によって龍神の里に招き入れられる。

3 日後、“龍神”が再び石塚のある高台に現れ、心影に突入したことが誠史郎の観測により判明します。準備を整えた PC 達は芽依子と一緒に高台に登り（誠史郎は同行しません）、第２幕第１場と同様にしぐれの精神世界へと入り込みます。なお、芽依子は精神世界に入る前、「二度と会わないという約束を破って申し訳ございません」と謝罪の言葉をつぶやきます。

PC が目を覚ますと、前と同様に里を望む高台にいます。芽依子はその場にいません。(《生命》や《精神》の魔法により探索すれば、里の中にいることが判明します)　多少不安にかられながらも PC 達が下りていき、柵に囲まれた集落の入り口に来ると、やはり同じように村人に止められます。しかし、今回奥から現れた鳳仙は、PC 達を見ると「これはこれは、首を長くしてお待ちしておりましたぞ」と言って PC 達を招き入れてくれます。そして「彼らは我らの援軍である。失礼のないようにせよ」と村人達に指示し、十数年前の襲撃で主を失って空いている家の 1 軒に鳳仙自ら案内します。そこで鳳仙は一度人払いをし、PC 達に自分が芽依子であることを伝えます。PC の里での立場は、特に決めていなければ「夜盗を追っている浪人で、鳳仙は村の外で探索に出ていたときに一度会っていた」と芽依子（鳳仙）と相談してここで決めます。さらに、芽依子は、龍神祭は翌日であること、二人の龍神様は社にいること、龍神様は龍神祭まで人目に出さないことになっているので PC は社に来てはならないことを告げます。そして、兄と龍神の妹君が関係を持つのは今晩だがこれは自分で何としても止めるので、PC 達には明日の夜盗の襲撃の撃退をよろしく頼むと告げ、明日の儀式の準備があるのでと去っていきます。村人は PC 達にはあまり構っている余裕はありませんが、PC は村人と話をしたり、村人の砦作りを手伝ったり、村人に戦いの訓練を授けたりすることができます。PC 達は必要なら明日の準備をしつつ、この日を過ごします。

[Check Point]

- [必須] PC 達は明日の準備をしたか？
- [必須] PC 達は芽依子の兄と龍神との問題を芽依子に任せるか？

「夜盗が来ないよう願うには、龍神様をお招きせねばなりますまい」
「それを恐れていては、いつまで経っても何も変わらないということ…」
「わしも確かにそう思いましたじゃ」
「なにとぞ…宜しくお願いしますだ…」

(“SNOW” © Studio Mebius)

第４幕　第３場：龍神祭

この場面の目的：龍神祭の最中に起きる夜盗の襲撃を見事撃退する。

翌日、よく晴れた太陽の下、龍神祭が始まります。夜盗の襲撃が発生するまでの展開は、原作 Legend 編と同じです。ただし、白桜と菊花の関係は芽依子の強硬措置（この強硬措置の内容は次の場面で述べます）により止められたので、原作 Legend 編にあるような天候変化は発生しません。PC は御輿をかつぐのに参加しても構いませんし、後ろで見張っていても構いません。原作同様、龍神が願いを受け取るのが終わって、最後のお祭り騒ぎが始まったところで夜盗の襲撃が発生します。

夜盗の襲撃の撃退は、原作しぐれ編を参考に、PC が立てた作戦に合わせて解決して下さい。なるべくビジュアル的な演出をこころがけ、夜盗に捨てぜりふを吐かせ、PC 達に決めぜりふを言ってもらいましょう。

夜盗の襲撃の後は、原作しぐれ編に準じて祭が再開されます。村での祭の終わり際に、芽依子が PC 達にそっと近寄ってきて、「これから龍神様を天に帰す儀式を龍神湖で行う。本来これは誰にも見せてはならない儀式なので、龍神様お二人に気付かれないように付いてきて欲しい」と PC 達に頼みます。そして、舞台は龍神湖に移ります。なお、龍神への説得をこの心影世界の中で行うつもりのプレイヤーがいる場合は、「龍神

二人が“天”に無事帰れてはじめて問題なく過去の事件が終わったことになる」という点をプレイヤーに説明して下さい。龍神の説得は元の世界に戻ってから行わなければなりません。

[Check Point]

- ［推奨］夜盗の撃退はしぐれに強く印象づけたか？

しぐれ「…見事…ですね」
菊花「はい～」
……
…
…村は…ひとりも死なずに救われた。

(“SNOW” © Studio Mebius)

第４幕　第４場：芽依子との別れ

この場面の目的：芽依子が PC と現実世界に別れを告げる。

PC が龍神二人と宮司兄妹の一行を追いかけていき、龍神湖に到着すると、龍神が天に昇って行くところです。この描写は原作しぐれ編を参考にして下さい。

龍神二人が去ると、兄妹が PC 達に気付いて近寄ってきます。まず、兄の白桜の方が、PC 達のおかげで夜盗共を撃退し、無事龍神祭を終えることができたとお礼を述べます。そして、白桜は、なんだか PC 達は別世界の住人のようだと言い、PC 達の名前を聞いてきます。それが終わると、芽依子が、学校で習ったのであろう片言な英語で、以下の内容を話します。

「龍神祭を手伝ってくれてどうもありがとう。後は元の世界の姉君様を天に帰すだけだけれど、きっとこの夢を見ていた姉君様はあなた方の話に耳を傾けてくれると信じている。しかし、私はその場に立ち会うことはできない。なぜなら、私はここで罪を犯したから。妹君様と兄上の仲を裂くため、私は兄上を誘惑し、関係を結んだ。その場面を妹君に見せることで、妹君に兄上をあきらめてもらうことができた。おかげで何事もなく龍神祭を終えることができ、龍神様お二人もこの村も天罰を受けずにすんだ。でも、兄妹で超えてはいけない一線を超えた私たち兄妹は、その罪に合った天罰を受けなければならない。だから、私は元の世界に帰れない。この世界で、兄上と一緒に天罰を受ける。どうか、あなた方の力で、本当の世界の姉君様を天に帰してあげてくれ」

これを言い終えると、先ほどの龍神姉妹と同様、PC 達の身体が光に包まれ、宙に浮き上がっていきます。白桜は、鳳仙（芽依子）に、お前が喋ったのは一体何かと（もちろん日本語で）尋ねます。そうすると、芽依子は、兄上の言った通り、彼らは別の世界の住人なのだ、私が先ほど言ったのは、彼らを元の世界に帰すための祝詞なのだと答えます。そういう会話がなされるうちに、PC 達は二人――およびこの心影世界――か

らどんどん離れていってしまいます。二人が PC の方へ手を振るのを見るのを最後に、PC 達は心影世界を離脱します。…そして、芽依子はしぐれの心の中の世界に取り残され、現実世界から失われます。

[Check Point]

- この場面にプレイヤーが関与できることはありません。

第４幕　第５場：帰還

この場面の目的：龍神しぐれを影界に帰す。

PC 達が気が付くと、元の世界の龍神湖のほとりにいます。元の世界での時刻は、心影に入り込んだ翌日の夜です。良く晴れた夜で、満天の星空と月明かりが湖を照らしています。

湖のほとりに、龍神の姉君―しぐれ―が立っています。PC に気付いたしぐれは、PC に対し、「なぜ、鳳仙様は、あのようなことをしたのでしょうか？　あなた方と鳳仙様のおかげで、私は初めて罪を感じない夢を見ることができました。でも、あれは所詮は私の夢、まぼろしです。私が犯した過去が変わるわけではありません。それなのに、なぜ鳳仙様は身をなげうってまで私の夢を変えようとしたのでしょうか？」と問いかけます。PC はそれに答え、芽依子の犠牲を無駄にしないためにも、何とかしぐれを説得して天に帰ってもらわなければなりません。これは本シナリオの最も重要な場面です。ここでは基本的に判定は行わず、全てロールプレイによって解決してください。

説得の方法としては、以下のような例が考えられます。

- 鳳仙は龍神様が天に帰ることを望んだ。しかし鳳仙にできたのは、自分の身を捨ててやっと、夢の中でだけ龍神様に天に帰すことだった。村人達も「龍神鎮魂祭」を開き龍神様が天で安らかに暮らすことを望んでいる。どうか、鳳仙や村人達の意を汲んで、天にお帰りになって下さい。
- 今、不老不死の人間がずっとこの世にとどまるのは罪とされている。そのため鳳仙は、新たに罪を犯すことになっても、この世界に残って罪を作り続けるよりもこの世界から離れることを選んだのだ。貴方にとっても、この世界に残り続けるのは償いどころか罪を作り続けるばかりである。だから、貴方はもう天に帰るべきだ。
- 鳳仙がどのようなつもりであんなことをしたのかわからないが、龍神である貴方にとって確かなことは、今天罰を下すべき相手はこの村でも貴方自身でもなく、兄を誘惑し兄妹で通じ合うという大罪を犯した鳳仙である。鳳仙はもうここにはいないのだから、貴方はここを離れて鳳仙を探しにいかなければならない。
- あの夢の通りなら、この村や貴方に天罰が下ることはなかった。実際の過去は確かに違うけれど、それを覚えている者はもう貴方一人しかいない。昔の事件の罪は、もう十分償っているはずだ。だから、これからは、実はあの夢の通りになったのだと考えてみないか。貴方が今ここで天に帰った上で、実はあの夢の通りだったのだと貴方さえ信じれば、もう誰もそれを疑う者はいないのだ。

上に挙げたのは、それぞれかなり理想的な説得の例です。実際のプレイでは、これらの主張が入り交じり、かつプレイヤーによる誤解などが混じって一貫した説得にはならないでしょう。ですが、「この土地と龍神本人はもう十分償いをしており、もう龍神は天に帰って構わないのだ」という意志が主張から伝わってくれば、説得は成功したことにして下さい。しぐれは、結節のガントレットの弱い所に穴を開け、天（＝影界）へと去っていきます。

終幕：冬の終わり

しぐれが天罰を停止して現実世界を去ることにより、龍神村にかけられていた魔法は消滅します。後残るは事後処理です。

しぐれを見送った PC は、次に誠史郎に会って顛末を報告することになるでしょう。芽依子の消滅を報告するのは PC にとって気が重いことですが、芽依子は心影世界に飛び込む前日に誠史郎にもうここには戻ってこないだろうと伝えてあります。ですから、誠史郎は PC 達の報告を淡々と受け入れます。そして、「科学技術結社の立場からすれば、これは喜ばしい結末だ。この世界に数百年生きている人間はいてはならないからだ。だが、個人的には残念な結末だ」と述べます。そして、村の後始末は誠史郎と科学技術結社に任せること、龍神湖結節と龍神天守閣は伝統派のものとすることを提案します。おそらく PC はこの提案を受け入れるでしょう。

なお、龍神天守閣に戻ってみると、PC が心影に入っていた間に、つぐみが失踪してしまっています（誠史郎の差し金です。町に出て看護学校に通う予定です)。無人となった龍神天守閣をどうするかは PC の勝手です。科学技術結社に返してもよし、管理人を現地で雇うもよし、外から派遣するもよし、適当に売却するもよしです。龍神天守閣を PC がどうするかを決めたら、もう PC は村を出るだけでしょう。PC が村を去ったところで、シナリオは終了です。

「一年中雪に覆われていた村に雪解けが訪れた」とのニュースが伝わってくるのは、その年の春のことになります。

でも妙だ。
確か…墓石は…三つだったのに…
…四つになっている…
大きな石がひとつ。
最初から置いていた墓石の隣にあった。
これは…四つ目の墓石なのだろう。

（“SNOW” © Studio Mebius）

第５幕　第１場：決意の確認

この場面の目的：PC がしぐれと対決する決意を固めたことを橘父娘に知らせる。

“龍神”とされる破壊の徒のメイジの少女（しぐれ）と対決することを PC が決めた場合にこの幕に入ります。

PC はしぐれと接触する手段を持っていないので、しぐれに会うのは困難です。誠史郎や芽依子に協力してもらっていない段階では、PC にできることは高台を中心に山の中を探索するぐらいしかありません。また、探知魔法を使用した場合は、しぐれの持つ〈無相〉と対抗魔法に阻まれ、失敗します（さらに、焦具としてコンピュータなどを使用していた場合、龍神の魔法による電気的ショックを受けて破損したりします)。1 日ぐらい PC に山の捜索を続けさせて下さい。そして、何も得ることなくその日は終わります。

1 日ほど過ぎた後、誠史郎から連絡があり、PC 達がこれからどうするつもりかを問うてきます。“龍神”を倒す、という立場を説明すると（PC は隠す理由はないはずです)、誠史郎は「ならば、私も君達の立場に沿った形で解決を図りたいと思う」と述べ、概ね協力するという立場を示します。なお、すでに誠史郎か芽依子のどちらかに“龍神”と対決するという意志を明確に伝えてある場合は、この対話を省略して下記の社への呼び出しをいきなり発生させても構いません。

そしてその日の夜半過ぎ、再び誠史郎から連絡があり、「元凶の破壊の徒の居場所が判明した。戦いの準備を整えて龍神の社に向かって頂きたい」と言ってきます。天気は荒れ模様で、吹雪といかないまでも風が吹き、雪が降りしきっています。PC が龍神の社に向かったら、次の場面に進んで下さい。

[Check Point]

- ［必須］誠史郎に龍神と対決する意志が伝わったか？

…夜の社は、明かりがひとつもない。
ザワザワと枯れ枝が強風に煽られ、白い雪の上に不安定な影を落とす。
「…はぁ、…はぁ」
「…はぁ…」
……
一歩ずつ、石段を踏みしめていく。

（“SNOW” © Studio Mebius）

第５幕　第２場：社での決闘

この場面の目的：芽依子と対決する。

PC 達が龍神の社に到着すると、そこで祭服を着た芽依子が待ちかまえています。PC 達がやってきたのを見た芽依子は、「龍神に害を為そうとする者達よ、よくぞ来た」と言い、もし PC が芽依子の正体（龍神を祭る宮司兄妹の生き残り）を知らなければそれを明かします。そして、「龍神に仕える者として、龍神に害を為そうする者を見過ごすわけにはいかぬ。ここで勝負だ」と言って、芽依子は小剣を手に持ち襲いかかってきます。

芽依子

戦闘用能力:
筋力 3、敏捷 4、体力 3、機知 4
戦闘用技能:
回避 2、近接武器 2、警戒 3
意志力：**6 （※〈意志力〉を著しく消耗したときは、〈運命〉3 を利用して回復を試みます）**
武装：**小剣（〈筋力〉＋2（致））、防具なし**
注記：**戦いの前にしぐれに会い、しぐれの加護を受けています。1 ターンに 1 回、6 ダイスの対抗魔法をダイスプールを使用せずに行えます。芽依子は重傷を負っても〈意志力〉が 1 点になるまでは毎ターン〈意志力〉を消費して傷によるペナルティーを打ち消して戦い続けます。**

この時点において、芽依子は誠史郎から誠史郎の目的（村から龍神の影響を除くこと）、PC の目的（龍神を打倒する）、誠史郎がこれまでしてきたこと（村人の意識を龍神から離す、芽依子を村人に同化させる）の全てを聞かされています。誠史郎は、龍神を滅ぼすという解決手段をとる場合、龍神と同じく過去の事件の記憶を保ちながら生き続け、事件以後引き続いてきた異常な世界を正しいと認識している芽依子の存在が不都合になると判断しました。今ある村の静的現実が歴史上ずっと続いてきていることを体験している芽依子の記憶が、村の静的現実を外の普通の世界の静的現実に変える際に、その変化は不自然だと反発力を生むのです。しかし、芽依子を自分の娘にして情を移してしまった誠史郎は、自分の手で芽依子を処断する（殺す、記憶を破壊する）決断ができませんでした。そこで、誠史郎は芽依子にチャンスを与えることにしました。全ての経緯を芽依子に明かした上で、芽依子に PC 達と対決せよと指示します。そして、もし芽依子が PC 達に勝てば、自分もこの村にこれ以上手を出さず出ていってもよいと約束します。こうして発生したのがこの場面の PC と芽依子との対決です。

この場面および次の場面の間、しぐれは石塚のある高台にいます。このことは、芽依子にかけられた加護の対抗魔法が発動したときにその発動元をたどることで判明します（《照応》を持つ PC は自動的にわかります）。また、戦いの前または戦いの最中に芽依子に龍神の居場所はどこだと問えば、「あの高台でこの戦いを見守っていらっしゃる」と教えてくれます。

芽依子を倒して戦闘終了となり、一息ついたところで、社の石段の下から誠史郎が登ってきます。説明を要求する PC に対し、誠史郎は上に書いた事情を説明します（芽依子に生き延びる機会を与えたのは『親の情け』だと主張します）。そして、誠史郎は芽依子の亡骸を社の中に運び込み、祭壇の前に横たえます。誠史郎は、社の建物から出てくると、携帯電話を取り出して何やら操作をします。すると、突如として建物のあちこちから炎が吹き出し、瞬く間に建物全体が火に包まれます。誠史郎は、炎上する社を見上げながら、「龍神を必要とする者は、もういないのだ」と述べます。なお、PC は芽依子を行動不能に追いやったもののまだ芽依子が生きている場合は、誠史郎が社に来る前に、芽依子は最後の〈意志力〉を振り絞って自分の剣を胸に突き立て自殺します。

社を炎に包んだあと、誠史郎は PC 達に、龍神のもとへ向かおうと提案します。そして、誠史郎と PC はしぐれの待つ高台へと向かいます。

第５幕　第３場：村の敵

この場面の目的：しぐれを〈矛盾〉で破滅させる。

炎上する社を背に山の中に入り、高台までたどり着くと、原作 Legend 編と同じ龍神の服を着たしぐれが待っています。しぐれは PC が敵対してくることを先に芽依子に聞いており、社での一部始終を（《照応》の傚果で）見届けています。そこで、PC 達が高台に現れると、しぐれは「あなた方のしたこと、これからしようとすることは天に仇なす行為です」と言い、両手を天に突き上げて、「どうか天よ、この不届きなる者共に天罰を下らせたまえ」と言って、《力象》の魔法により PC 達に雷を落とそうとします。

ここで通常の戦闘と同様にイニシアティブをとります。しぐれのイニシアティブ基準値（〈敏捷〉＋〈機知〉）は４、行動宣言は《力象》の魔法の使用です。誠史郎のイニシアティブ基準値は５、行動宣言は対抗魔法の使用です。《力象》や《原質》を持つ PC はおそらく対抗魔法や反魔法を宣言するでしょう。しぐれの行動解決手番になると、しぐれは魔法を使いますが、これは〈矛盾〉の影響で傚果が変わり、しぐれ本人に落雷します。これは以下のように解決するとよいでしょう。まず、通常の判定に入る前に、各 PC は〈知覚〉＋〈霊感〉難易度 6 の判定を行い、成功した者はしぐれの〈矛盾〉が大規模に解放されたことがわかります。続いてしぐれの魔法の判定（〈霊格〉7、難易度 6）および PC 達の対抗魔法の判定を行います（PC に対して魔法が飛ばなかったので、反魔法は無意味であり、キャンセルされます）。次に、しぐれに落雷したことをなるべくビジュアル的に説明します。なお、対抗魔法で 1 成功以上をしていなかった PC は、この魔法の余波により跳ね飛ばされます（ダメージは後で決定します）。次にダメージを決めます。対抗魔法を試みなかったか失敗した PC（および誠史郎）は、《力象》1 成功分の傚果を受けて跳ね飛ばされ、2 ダイスダメージ＋1 負傷段階分の打撃ダメージを受けます。対抗魔法に成功した PC（および誠史郎）は影響を受けません。しぐれへのダメージは〈矛盾〉によるものも合わせて以下のように決定します。しぐれの呼んだ落雷そのものから［しぐれの魔法判定の成功数］×2（対抗魔法は減らしません）ダイスと 1 負傷段階のダメージが発生します。《原質》と《力象》の両方を持つ PC が対抗魔法を試み成功していたならそれがしぐれの魔法を強化し、［成功した PC の数］×2 ダイスのダメージを発生させます。さらに、〈矛盾〉から 10 ダイスのダメージが発生します。これらのダメージはまとめて判定して下さい。すなわち、｛（［しぐれの魔法判定の成功数］＋［《原質》と《力象》の両方を持ち対抗魔法で 1 成功以上した人数］）× 2 ＋ 10｝ダイスでダメージを決め、追加で 1 負傷段階を加えます。これらは致死ダメージです。通常しぐれを死亡させるのに十分なダメージが発生するでしょう。死亡しなかったとしても大ダメージを受けているはずで、服は焼け焦げ深い傷を負ってしぐれは倒れます。これで戦闘は終了です。

戦闘終了したところで、息が絶え絶えになったしぐれは信じられないように「なぜ…？」と呟きます（ゲーム的には死亡になっていたとしても、最期の言葉として言わせてください）。PC がこれに対し何も答えなければ、誠史郎が「今の世の中では、天罰が本当に降ってきたりはしないのだ」と答えます。PC もしくは誠史郎が返答したところで、しぐれは息絶えるか、そうでなければ気を失います。死んでいなければなるべく PC にとどめをささせて下さい。連れ帰ることを PC が主張したならば、誠史郎はそれを認めますが即座に村を出るよう要求します。そうするなら、シナリオはここまでです。伝統派の本拠地に戻って手当てを受けたしぐれは息を吹き返しますが、落雷で脳を焼かれ、記憶と全ての【知識】技能を失い、〈知性〉も 0 に低下してしまっています。彼女の治療は可能かもしれませんが…それは別の物語となるでしょう。あまり良い結末ではありません。

しぐれが落雷により死亡するか PC がとどめをさしたなら、次に進んで終幕となります。

終幕：メイジの退場

“龍神”の死亡を確認した誠史郎は、彼女の埋葬は PC 達に行うよう頼みます。そして、燃えつきかけている社の方を指して、あそこで明日発見される芽依子を私は埋葬してやらなければならない、と言います。

以降は、PC が村に積極的に関与しなければ以下のような展開になります。翌朝、社が燃え尽きていることに村人が気づき村が大騒ぎになります。焼け跡から遺体が見つかり、誠史郎によって昨晩から行方がわからなくなっていた芽依子だと判明します。火災の原因については取りざたされますが、芽依子による失火だろうと落ち着きます。その翌日に芽依子の葬儀が行われ、遺灰は龍神湖にまかれます。そしてその日の夕方、娘が村に迷惑をかけた責任をとるという名目で、誠史郎は（なぜか、ということはありませんが、つぐみを連れて）村を去っていきます。しぐれの葬儀埋葬を含め、PC が関与する行動は適宜解決して下さい。とはいえ、もう後始末の段階なので手早く進めましょう。

しぐれは村にかけた魔法を解除したわけではないのでまだ雪は降り続いていますが、降り続ける雪から感じられる響鳴はゆっくりとですが弱まり始めていることが《原質》を持つ PC はわかります。とはいえ、影響が消えるのは 1 ヶ月以上かかります。それでも、春になる頃には魔法の影響が消え、村は本来の季節を取り戻します。シナリオは終了です。

５．　補遺

５．１．シナリオに登場しないキャラクター達

ここでは、本シナリオでは登場しない原作の登場人物達を、“Changeling: The Dreaming”（未訳）のルールを使用して解説します。“Changeling: The Dreaming”（旭にあってはさらにサプリメント“Inanimae: The Secret Way”）をお持ちでない方はこの節は読み飛ばして下さい。

日和川 旭

Inanimae
Phyla(Kith): Mannikin
Jeu(Seeming): Wilder
Legacies: Paladin/Savage
Court: Krofted
Attributes:
(Physical) Strength 2, Dexterity 2, Stamina 2
(Social) Charisma 2, Manipulation 2, Appearance 3
(Mental) Perception 2, Intelligence 2, Wits 2
Abilities:
(Talents) Athletics 1, Kenning 2
(Skills) Survival 2
(Knowledges) None
Arts: Wayfare 1
Realms: Actor 1, Fae 1
Backgrounds: Husk 5
Glamour: 6
Willpower: 3
Banality: 5

創造の力あふれる画家によって描かれた掛け軸の中にいる、妖精の力を持ったウサギです。人間に強いあこがれを持ち、人間となって人間とともに暮らすことを望んでいます。掛け軸の中で十分力を蓄えれば、人間の形をして物質界に現れることができます。「日和川 旭」は本来掛け軸を描いた画家の名前ですが、名前を持っていないこのウサギはその名前を借用しています。

シャモン

Changeling
Kith: Pooka
Seeming: Wilder
Legacies: Paladin/Outlaw
Court: Seelie
(Physical) Strength 1, Dexterity 2, Stamina 2
(Social) Charisma 2, Manipulation 2, Appearance 2
(Mental) Perception 2, Intelligence 2, Wits 2
Abilities:
(Talents) Empathy 1, Kenning 2
(Skills) Survival 4
(Knowledges) Gremayre 1
Arts: Primal 1
Realms: Actor 2, Fae 2

Backgrounds: Chimera 4
Glamour: 5
Willpower: 4
Banality: 4

猫の姿をとっている妖精です。元の姿というのがあるはずですが、原作の物語中一度も出てこないためその正体は不明です。シャモンは生まれてこなかった子供の想いと子供に対する親の想いを具象化し、一体のChimera「若生 桜花」を造り出し、その飼い猫となっています。シャモンは誰かの飼い猫となることを望んでいましたが、シャモンを飼ってもシャモンに悪影響を及ぼさない低い Banality の持ち主を飼い主として見つけることができませんでした。シャモンは自分で飼い主を造り出してしまったのです。

若生 桜花

Sentient Chimera
Personality: Survivor
Attributes:
(Physical) Strength 2, Dexterity 2, Stamina 2
(Social) Charisma 3, Manipulation 2, Appearance 4
(Mental) Perception 2, Intelligence 2, Wits 2
Abilities:
(Talents) None
(Skills) Survival 3
(Knowledges) None
Backgrounds: None
Glamour: 6
Willpower: 4
Redes: None
Health Levels: 4

シャモンによって造り出された Chimera です。両親と死別した子供という設定になっているため、両親となってくれる存在を探し求めています。

５．２．　日本語→英語対応表

本文中のゲーム用語は、日本語版準拠となっています。英語版ルールブックのみお持ちの方は、以下の対応表を参照して英語版の用語に置き換えてください。

安定的	Static
異界	Realm
〈医学〉	Medicine
〈意志力〉	Willpower
一座	troupe
イニシアティブ	Initiative
ヴァーチャル・アデプト	Virtual Adept
〈宇宙論〉	Cosmology
〈裏社会〉	Streetwise
〈運転〉	Drive
〈運動〉	Athletics
〈運命〉	Destiny
影界	Umbra
〈エコー〉	Echoes
〈演技〉	Performance
〈オカルト〉	Occult
〈お子様〉	Child
〈隠密〉	Stealth
〈悔悟者〉	Penitent
〈回避〉	Dodge
【外面】	Demeanor
界渡り	Stepping Sideways
〈科学〉	Science
〈科学技術〉	Technology
科学技術結社	Technocracy
覚醒	Awakening
〈格闘〉	Brawl
ガントレット	Gauntlet
〈喜劇家〉	Trickster
【技術】	Skill
〈機知〉	Wits
【技能】	Ability
九大伝統派	Nine Traditions
〈脅迫〉	Intimidation
【響鳴】	Resonance
〈教養〉	Academics
〈享楽家〉	Bon Vivant
〈協力者〉	Allies
〈虚言〉	Subterfuge
虚妄の徒	Hollow Ones
〈気弱〉	Soft-Hearted
〈近接武器〉	Melee
〈筋力〉	Strength
偶然魔法	Coincidental Magic
〈警戒〉	Alertness
〈化身〉	Avatar
結節	Node
《原質》	Prime
倣果	Effect
〈交渉〉	Manipulation
〈語学〉	Linguistics
〈コネ〉	Contact
渾然的	Dynamic
〈コンピュータ〉	Computer
再生不能ダメージ	Aggravated Damage
【才能】	Talent
侍者	Acolyte
《時間》	Time
〈指揮〉	Leadership
史劇	chronicle
〈資産〉	Resources
【社会】	Social
〈銃器〉	Firearms
〈重傷〉	Mauled
《照応》	Correspondence
焦具	focus
〈情熱家〉	Celebrant
心影	mindscape
【真髄】	Essence
新世界秩序	New World Order
【身体】	Physical
ストーリーテラー	Storyteller
〈精気〉	Essence
成功数	Number of Successes
〈製作〉	Crafts
【精神】	Mental
《精神》	Mind
〈精髄〉	Quintessence
〈生存術〉	Survival
静的現実	static Reality
《生命》	Life
精霊	spirit

《精霊》	Spirit
〈世話好き〉	Caregiver
対抗魔法	Countermagic
〈体力〉	Stamina
打撃ダメージ	Bashing Damage
【短所】	Flaw
〈知覚〉	Perception
【知識】	Knowledge
致死ダメージ	Lethal Damage
〈知性〉	Intelligence
〈調査〉	Investigation
【長所】	Merit
天上聖歌団	Celestial Chorus
伝統派	Tradition
《転変》	Entropy
〈導師〉	Mentor
特性	Trait
凪	Quiet
〈謎解き〉	Enigmas
難易度	Difficulty
入滅教団	Euthanatos
眠れる者	Sleeper
【能力】	Attribute
【背景】	Background
破壊の徒	Marauder
破則魔法	Vulgar Magic
判定	Roll
反魔法	anti-magic
〈表現力〉	Expression
〈敏捷〉	Dexterity
【負傷段階】	Health Levels
《物象》	Matter
〈不老〉	Unaging
防具値	Armor Rating
〈法律〉	Law
【本性】	Nature
魔法	Magic
魔法団	cabal
〈魅力〉	Charisma
〈矛盾〉	Paradox
〔無生物を目覚めさせる〕	Awaken the Inanimate
〈無相〉	Arcane
メイジ	Mage
メイジ:ジ・アセンション	Mage: The Ascension
〈瞑想〉	Meditation
〈模様〉	Pattern
夢の語り部	Dreamspeakers
〈夢見〉	Dream
〈容姿〉	Appearance
〈予知〉	Precognition
《力象》	Forces
力杯	Tass
〈理想家〉	Visionary
【領域】	Sphere
〈霊格〉	Arete
〈霊感〉	Awareness
〈礼儀作法〉	Etiquette
レベル	dot
連合結社	Union
ワーウルフ:ジ・アポカリプス	Werewolf: The Apocalypse
ワールド・オブ・ダークネス	World of Darkness